

Lords of the Realm



©1994 Impressions Software Inc.

Impressions[™]

Impressions Software Inc.
Software Copyright © 1994 Impressions
Handbuch Copyright © 1994 Impressions

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis von Impressions Software Inc. weder ganz noch teilweise kopiert, reproduziert, übersetzt oder auf irgendein elektronisches Medium bzw. in maschinenlesbare Form übertragen werden.

DAS BEILIEGENDE SOFTWARE-PROGRAMM WURDE DURCH IMPRESSIONS SOFTWARE INC. FÜR DEN GEBRAUCH VON KUNDEN AUF EINZELNEN COMPUTERSYSTEMEN UND ZU DEN UNTEN ABGEDRUCKTEN BEDINGUNGEN LIZENZIERT.

LIZENZ

Sie haben das Recht, das beiliegende Programm auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Sie dürfen das Programm nicht elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen. Sie dürfen keine Kopien des Programms oder des Begleitmaterials an andere Personen weitergeben. Sie dürfen eine (1) Kopie des Programms ausschließlich für Sicherungszwecke anfertigen. Sie dürfen die Software nur endgültig von einem Computer auf einen anderen übertragen, und dies nur dann, wenn alle Kopien der Software auf dem Originalcomputer endgültig gelöscht werden. Sie dürfen das Programm oder das Begleitmaterial bzw. Kopien davon weder benutzen, kopieren oder modifizieren, noch unterlizenzieren, vermieten, verleihen, übertragen, übersetzen oder weitergeben, außer unter den in dieser Vereinbarung genannten Bedingungen. Sie dürfen diese Software nicht in irgendeine Programmiersprache oder ein anderes Format konvertieren oder die Software bzw. eine Kopie, Modifizierung oder Zusammensetzung davon dekompileieren oder zerlegen, sei es ganz oder teilweise.

GARANTIEBEGRENZUNG

Dieses Programm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, einschließlich solcher bezüglich der handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Der Spieler haftet selbst für alle Ergebnisse und Abläufe des Spiels. Impressions Software Inc. übernimmt keine Garantie dafür, daß die Spielfunktionen den Erwartungen des Käufers entsprechen und daß das Programm ohne Fehler und Unterbrechungen abläuft. Es liegt im Ermessen von Impressions Software Inc., dem Käufer oder Nutzer der Software und der dazugehörigen Dokumentation das Produkt zu ersetzen oder den Kaufpreis zurückzuerstatten.

Impressions garantiert allein dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes, daß das Medium, auf dem dieses Software-Programm aufgenommen wurde, für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Sollte innerhalb dieser Frist dennoch ein Diskettenfehler auftreten, schicken Sie die Diskette bitte an Impressions Software, Inc. zurück. Sie erhalten daraufhin eine kostenlose Ersatzdiskette. Die Garantie wird automatisch bei Erhalt der Registrierkarte verlängert.





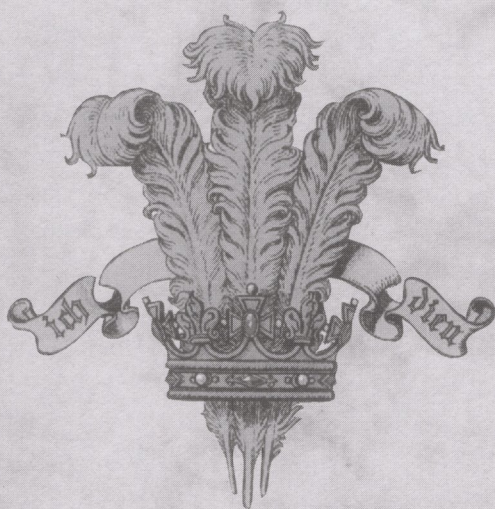
Wir danken Ihnen, daß Sie dieses Spiel gekauft haben. Es ist das Ergebnis von harter Arbeit und sorgfältiger Überlegung, und wir hoffen, Ihnen damit viele Stunden der Freude bereiten zu können.

Wir sind stolz auf unsere Spiele, wissen jedoch auch, daß sie niemals perfekt sein können. Sollten Sie irgendwelche Vorschläge haben, wie wir unsere Produkte weiter verbessern können, schreiben Sie uns bitte, und füllen Sie bitte auch die Registriertkarte vollständig aus. Dadurch können wir Sie in unsere Postliste aufnehmen und Sie über neue Spiele und besondere Angebote auf dem Laufenden halten.

Bitte lesen Sie in Ihrem **Technischen Begleitheft mit Spielanleitung** und in der README.TXT-Datei auf Ihrer Spieldiskette nach, welche Veränderungen vorgenommen oder welche weiteren Funktionen *LORDS OF THE REALM* hinzugefügt wurden, nachdem dieses Manuskript in Druck ging.

LORDS OF THE REALM Copyright © Impressions 1994







Mitarbeiter

Design:

Chris Foster
David Lester

Idee:

David Lester

Programmierung und zusätzliches Design:

Simon Bradbury

Produktion:

Chris Foster

Entwicklungsleitung:

Chris Bamford

Künstlerische Leitung:

Chris Beatrice

Grafiken:

Julie Arioldi
Scot B. Forbes
Heidi Mann
Chin-Mei Yu

Sound und Musik:

Jason Rinaldi

Begleitmaterial:

Jennifer Hawthorne

Recherche:

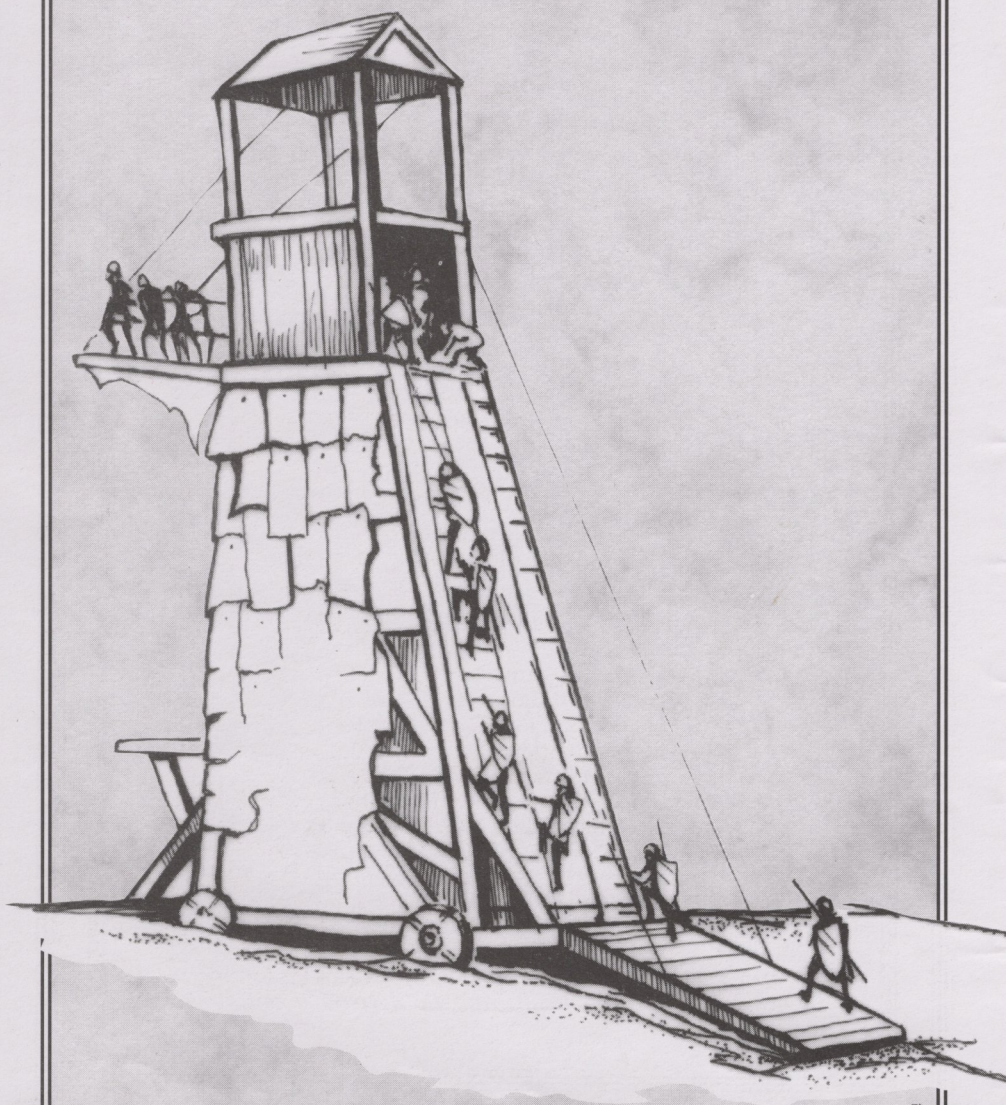
Chris Foster
Jennifer Hawthorne

Spieltests:

John Allen Rob Land
Chris Bamford David Lester
Hosea Battles Larry Mangum
Chris Beatrice Joseph McGuire
Louis Ely Glenn Oliver
Chris Foster Blake Phillips
David Hamilton Edward Pugsley
Arlon Harris Steven Serafino
Jennifer Hawthorne Mark Spiro
Matthew Karl Gregor Koomey

*Unser besonderer Dank gilt Johnny Wilson und Barry
Brenesal für ihren Zeiteinsatz und die wertvollen Anregungen.*







Inhaltsverzeichnis

Womit fange ich an?	1
Installation	1
Sichern, Abbrechen und Spieloptionen	1
Spielüberblick	3
Spielzeit	4
Das Spiel-Interface	5
Die Maus und der Mauszeiger	5
Mausbefehle	5
Tastaturbefehle	6
Spielstart	7
Spieltyp bestimmen	7
Schwierigkeitsgrad einstellen	7
Zahl der Spieler wählen	8
Schild aussuchen	8
Überblick über Ihr Reich	9
Im Königreich	11
Die Karte des Königreichs	11
Spielsteuerungen, Informationen und Optionen	13
Verwaltung Ihrer Schatzkammer	14
Steuern erheben	14
Botschaften senden und Verbündete gewinnen	14
Bewegen Ihrer Armeen	15
Warentransport von einem Territorium zum anderen	17
Prüfen Sie Ihre Fortschritte	17
Der Bericht des Vogtes	18
Vorsicht: Diebe!	20
Inspektion Ihrer Burgen	21
Beenden Ihrer Runde	21
Im Territorium	23
Bevölkerung, Gesundheit und Zufriedenheit	24
Nahrungsmittel	27
Bewirtschaftung der Felder	29
Fruchtwechsel	31
Landarbeiter	31
Andere Bauernarbeit	32
Handel und Kaufleute	34
Aufstellen einer Armee	35
Überblick über die historische Entwicklung Ihres Territoriums	37
Der Bau einer Burg	39
Eine neue Burg bauen	40
Eine Burg entwerfen	40
Und was nun?	45
Anmerkungen des Designers	46





Willkommen zu *Lords of the Realm!*



Es herrscht finsterstes Mittelalter. Der Thron des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation ist verwaist. In den Territorien herrschen mächtige Adlige, die tun und lassen, was sie wollen, und sich keiner Autorität unterwerfen. Sie führen unablässig Krieg gegeneinander und unterdrücken die verarmte Bevölkerung ohne jede Skrupel. Das Volk ruft verzweifelt nach einem Herrscher, der die Weisheit und Stärke besitzt, das Land wieder unter sich zu vereinigen und zu neuer Blüte zu führen.

Dieser Herrscher sind Sie! Sie allein können dem Volk Wohlstand und Glück zurückgeben, für das Wohl der Menschen sorgen und die ständigen Rivalitäten unter den Adligen beenden. Doch bevor Sie Ihren rechtmäßigen Anspruch auf die Krone geltend machen können, müssen Sie erst beweisen, daß Sie den Aufgaben eines Königs gewachsen sind. Können Sie Ihren Ländereien Wohlstand bringen? Können Sie Ihren Untertanen Gesundheit und Sicherheit garantieren? Können Sie Ihre Ländereien vor den Angriffen der übrigen Adligen beschützen? Wenn Sie versagen, ist das Land dem Untergang geweiht.

Nur wer Macht und Weisheit in sich vereint, ist ein wahrer Herrscher.

Lang lebe der König!







Womit fange ich an?

Um Ihr neues Spiel so schnell wie möglich genießen zu können, sollten Sie zunächst die Spielanleitung im beiliegenden **Technischen Begleitheft mit Spielanleitung** lesen und befolgen. Wenn Sie damit fertig sind, lesen Sie am besten zuerst das Kapitel **Spielüberblick** in diesem Handbuch. Danach können Sie sich mit den übrigen Abschnitten des Handbuchs beschäftigen, um die verschiedenen Spielfunktionen besser kennenzulernen. Oder vielleicht möchten Sie sich auch nur bestimmte Kapitel herausuchen, in denen Aspekte des Spiels behandelt werden, die Sie besonders interessant oder verwirrend finden.

Installation

Genaue Informationen, wie Sie Lords of the Realm installieren, das Spiel starten und im Notfall Hilfe aufrufen, finden Sie im **Technischen Begleitheft mit Spielanleitung**.

Sichern, Abbrechen und Spieloptionen

Die Befehle, mit denen Sie Spiele sichern, neu beginnen, verlassen oder laden, sowie die Spieloptionen für Sound, Musik und Geschwindigkeit festlegen können, finden Sie auf dem Bildschirm **Karte des Königreichs** (siehe Abschnitt **Das Königreich** in diesem Handbuch).





Spielüberblick



In *Lords of the Realm* übernehmen Sie die Rolle eines Territorialherren im Deutschen Reich des Mittelalters. Ihr Ziel ist, Ihre Ländereien mit soviel Umsicht zu verwalten, daß Sie sich als Anwärter auf die Königskrone beweisen. Zeigen Sie, daß Sie gut und weise herrschen können, indem Sie Ihren Untertanen zu Wohlstand und Zufriedenheit verhelfen und die anderen fünf Landesfürsten besiegen, die ebenfalls alle gerne auf dem Thron säßen!

Sie beginnen das Spiel als Herrscher über ein kleines Territorium irgendwo im Reich, das Ihnen bei Spielbeginn jeweils neu zugewiesen wird. Zunächst leben in Ihrem Territorium nur wenige Menschen, allesamt Bauern; es gibt nur geringe Mengen an eingelagerten Nahrungsmitteln und sechzehn Felder, auf denen Getreide angebaut oder Rinder- bzw. Schafzucht betrieben werden kann. Sie als Landesfürst sollten darauf achten, daß Ihre Untertanen ihr Land gut bestellen, damit genügend Nahrung für alle vorhanden ist. Wenn die Leute genug zu essen haben, sind sie gesund und zufrieden, vorausgesetzt, daß Sie sie nicht zu hart besteuern oder sie nicht reihenweise zum Heeresdienst einziehen. Ist das Volk glücklich, wird es rasch wachsen. Die Geburtenrate wird steigen, und die günstigen Lebensbedingungen werden Zuwanderer aus anderen, weniger blühenden Regionen anlocken. Sind Ihre Untertanen jedoch unzufrieden, dann verlassen sie Ihre Ländereien und suchen ihr Glück woanders. Und wenn es wirklich hart auf hart kommt, könnten Sie sich sogar einem Bauernaufstand gegenübersehen!

Um den Wohlstand und die Sicherheit Ihres Territoriums zu gewährleisten, müssen Sie jedoch nicht nur auf Bedrohungen von innen, sondern auch von außen reagieren können. Gelegentlich tauchen Banden von umherziehenden Gesetzlosen auf, die Nahrungsmittel stehlen, Ihre Felder verwüsten und sogar Menschen töten. Außerdem kann es vorkommen, daß die anderen Adligen eine Armee aussenden und versuchen, Ihr Territorium zu erobern. Um sich gegen diese Gefahren schützen zu können, müssen Sie früher oder später eine Burg errichten lassen und eine Armee aufstellen, die sie verteidigt. In einem glücklichen, gesunden Territorium mit einer großen Bevölkerung sollten Sie genügend Arbeiter finden, um das nötige Baumaterial heranzuschaffen und Ihre Burg zu bauen. Ist die Bevölkerung groß genug, dürften genügend Arbeitskräfte vorhanden sein, um Ihre Burg zu errichten und gleichzeitig die Felder instandzuhalten. Eine große Bevölkerung wird auch eher die Einführung der Wehrpflicht akzeptieren, die zum Aufbau einer Armee nötig sein wird, und höhere Steuern hinnehmen, die Sie erheben müssen, wenn Sie ausgebildete Söldner verpflichten oder Waffen kaufen wollen.



Spielzeit

Das Spiel ist in Runden eingeteilt, die jeweils eine Jahreszeit repräsentieren. Vor jeder neuen Runde, d.h. wenn die aktuelle Jahreszeit ihrem Ende entgegengeht, müssen Sie wichtige Entscheidungen treffen, um den Wohlstand Ihres Territoriums auch in der nächsten Jahreszeit zu erhalten. Solange Sie nur wenige Untertanen haben, müssen Sie besonders achtgeben, welche Aufgaben Sie wievielen Arbeitern zuteilen. Die Arbeit auf den Feldern ändert sich je nach der Jahreszeit - mal wird gesät, mal werden die Felder gepflegt und schließlich wird geerntet. Die Winter sind hart, und Ihre Bevölkerung ist in dieser Zeit besonders anfällig für Krankheiten, die sogar mit dem Tod enden können. Der Wechsel der Jahreszeiten gibt Ihnen und Ihrem Volk den Lebensrhythmus vor.

Wenn Sie Ihr Ausgangsterritorium von einem ärmlichen, elenden Gebiet in einen üppigen, freundlichen Lebensraum verwandelt haben, ist die Zeit gekommen, die Vorzüge Ihrer weisen, umsichtigen Herrschaft auch anderen Ländereien zugänglich zu machen. Wenn Sie sich als guter Herrscher erweisen, könnten einige Einwohner anderer Territorien sogar zu Ihnen kommen und Sie bitten, sie unter Ihre Fittiche zu nehmen. Andere werden Ihnen Lehnstreue schwören, wenn Sie sich ihnen gegenüber großzügig zeigen und ein königliches Geschenk machen. Nötigenfalls müssen Sie Ihre Soldaten aussenden, um ein Territorium mit Gewalt Ihrem Herrschaftsgebiet einzuverleiben. Bedenken Sie jedoch, daß die Bevölkerungszahl dadurch sinkt und es viel schwieriger für Sie sein wird, den Wohlstand des betreffenden Gebietes wieder herzustellen.

Es gibt zwei Wege zum Ruhm: den der Macht und den des Geschicks. Beide sind lang und hart, und Gefahren lauern hinter jeder Wegbiegung - doch durch weise Herrschaft und mit ein wenig Glück werden Sie die Krone erringen.

Viel Glück!



Das Spiel-Interface

Die Maus und der Mauszeiger

Um *Lords of the Realm* spielen zu können, benötigen Sie eine Maus. Wenn Sie in diesem Handbuch aufgefordert werden, etwas anzuklicken, verwenden Sie dazu bitte immer den **linken** Mausknopf, es sei denn, Sie werden ausdrücklich gebeten, den rechten zu drücken.

Die meiste Zeit hat der Mauszeiger die Form eines **goldenen Zepters**. Nimmt er eine andere Form an, bedeutet dies, daß Sie gerade dabei sind, einen besonderen Befehl zu verwenden, daß Sie sich in einem speziellen Spielbereich befinden oder daß etwas anderes Ungewöhnliches geschieht. Im allgemeinen muß das Zepter zu sehen sein, damit Sie dem Spiel Befehle geben können.

Mausbefehle

In *Lords of the Realm* werden verschiedene Symbole für die unterschiedlichen Mausbefehle eingesetzt.

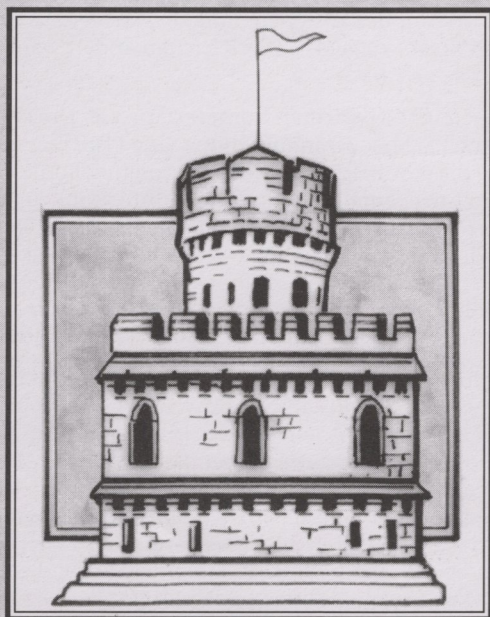
- **Knöpfe** sind kleine quadratische Kästchen mit einem kleineren roten Quadrat in der Mitte. Bewegen Sie die Spitze des Zepters (oder des jeweiligen Cursors) auf das Kästchen, und klicken Sie es an, um den entsprechenden Befehl zu geben. Das Kästchen ändert während des Anklickens kurz seine Farbe.
- **Pfeile** erscheinen im allgemeinen immer paarweise. Die Pfeile nach *oben/unten* können Sie benutzen, um durch eine Liste von Optionen zu scrollen, bis Sie die gewünschte erreichen. Manchmal müssen Sie den Eintrag auf der Liste ebenfalls anklicken, um Ihre Wahl einzugeben. Pfeile nach *links/rechts* erscheinen immer neben einer Zahl und können dazu verwendet werden, diese zu erhöhen oder zu senken. Klicken Sie die Pfeile genauso an wie die quadratischen Knöpfe, um einen Befehl zu geben. In den meisten Fällen können Sie die Zahlenangabe schneller verändern, indem Sie die Pfeile anklicken und den Mausknopf gedrückt halten.
- **Icons** sind kleine eckige Kästchen mit Bildern. Jedes Bild illustriert den Befehl, der mit Hilfe des Icons ausgeführt werden kann, oder den Spielbereich, den Sie durch Anklicken des Icons erreichen. Ein Paar Panzerhandschuhe nebeneinander (einer davon gibt das "Daumen nach oben"-Zeichen, der andere "Daumen nach unten") bilden ein Icon-Set, das Sie oft sehen werden. Sie erscheinen, wenn Sie um Bestätigung eines Befehls gebeten werden. Um den Befehl auszuführen, klicken Sie den "Daumen nach oben"-Handschuh an. Möchten Sie den Befehl widerrufen, klicken Sie auf "Daumen nach unten".

Wenn Sie eine Funktion wählen, geschieht folgendes:

- Der Befehl wird ausgeführt, *oder*
- Sie erreichen einen neuen Spielbereich mit weiteren Befehlsoptionen, *oder*
- Ein *Fenster* öffnet sich über dem ursprünglichen Bildschirm und gibt Ihnen weitere Informationen, Befehlsoptionen oder beides.
Normalerweise können Sie diese Fenster durch Drücken des rechten Mausknopfes schließen.

Tastaturbefehle

Wenn Sie lieber mit der Tastatur statt mit der Maus arbeiten, können Sie eine Reihe von Befehlen auch über die Tastatur eingeben. Eine vollständige Liste der Tastaturbefehle finden Sie im Technischen Begleitheft. Sie können *Lords of the Realm* jederzeit abbrechen, indem Sie Alt-X drücken. Dadurch können Sie das Spiel von den meisten Bildschirmen aus (nach Bestätigung) sofort verlassen. Bei einigen Bildschirmen erscheint das Bestätigungsfeld erst, wenn Sie den jeweiligen Bereich verlassen haben. (Ihr Spiel wird nicht gesichert!)





Spielstart

Wenn Sie Lords of the Realm zum ersten Mal starten, sehen Sie zunächst mehrere Titelschirme und eine animierte Einleitung. Möchten Sie diese überspringen, so drücken Sie bei jedem Bildschirm auf einen Mausknopf, bis das Spielauswahlfenster erscheint. In diesem wählen Sie, welche Art von Spiel Sie starten möchten.

Spieltyp bestimmen

Im Spielauswahlfenster können Sie zwischen drei verschiedenen Spieltypen wählen, indem Sie einfach den Knopf daneben anklicken.

- Klicken Sie Neue Eroberung beginnen an, um die übrigen Fenster mit Startoptionen aufzurufen mit dem Ziel, ein neues Spiel zu starten.
- Klicken Sie Eine gespeicherte Eroberung laden an, um die Liste Ihrer gesicherten Spiele sehen zu können. Wenn Sie ein Spiel laden möchten, klicken Sie auf den gewünschten Dateinamen und bestätigen Ihre Wahl. Möchten Sie das Fenster verlassen, ohne ein Spiel zu laden, klicken Sie einfach auf den "Daumen nach unten"-Panzerhandschuh.
- Klicken Sie Modem-Eroberung einrichten an, um die Einstellungsbildschirme für ein Modemspiel aufzurufen. Genaue Anweisungen, wie *Lords of the Realm* über Modem gespielt wird, finden Sie in Ihrem Technischen Begleitheft.

Schwierigkeitsgrad einstellen

Im zweiten Fenster legen Sie fest, wie schwierig das Spiel sein soll. Drei Faktoren sind hier zu beachten.

- Der Wirtschaftslevel entscheidet darüber, mit welcher Menge an Lebensmitteln Sie anfangen, wie oft die Wetterbedingungen sich ändern und wie oft unvorhersehbare Ereignisse vorkommen. Mit Hilfe der Pfeile können Sie zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen: Anfänger, Leicht, Normal, Schwierig oder Meister.
- Der Kriegführungslevel legt fest, wie hart Ihre Computergegner bei Gefechten und Burgbelagerungen kämpfen. Wiederum stehen die fünf verschiedenen Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, wobei für Wirtschaftslevel und Kriegführungslevel nicht die gleiche Stufe gewählt werden muß.
- Mit der Option Begrenzte Sicht steuern Sie, wieviele Informationen Sie über die Teile des Reiches haben, über die Sie nicht herrschen. Klicken Sie den Knopf an, um diese Option *ein-* oder *auszuschalten*. Wenn Sie ein leichteres Spiel wünschen, schalten Sie die begrenzte Sicht aus, um alle Teile des Landes betrachten zu können. Ist die Option dagegen eingeschaltet, können Sie nur die Gebiete sehen, die Sie beherrschen,



durch die Ihre Armee marschiert oder die sich in der Nähe Ihrer Burg befinden.

- Sobald Sie alle Einstellungen festgelegt haben, klicken Sie den OK-Knopf an.

Zahl der Spieler wählen

Klicken Sie den Knopf neben der Zahl der menschlichen Spieler an, die teilnehmen werden. Jeder spielt einen der sechs zur Wahl stehenden Adligen. Die Adligen, die nicht gewählt werden, werden vom Computer gesteuert. Wenn Sie ohne Modemverbindung mit mehreren Teilnehmern spielen, gibt der Computer jedem Spieler die Möglichkeit, seine Handlungen innerhalb einer Runde vorzunehmen, und agiert dann für die eventuell übriggebliebenen Adligen.

Schild aussuchen

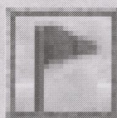
Wählen Sie einen Namen, indem Sie ihn in das Feld oben in der Mitte des Bildschirms eingeben, und suchen Sie sich dann durch Anklicken ein farbiges Schild als Ihr Wappen aus. Die Farbe des Schildes wird im Spielverlauf verwendet, um all Ihre Ländereien, Armeen und Burgen zu kennzeichnen. Nachdem jeder Spieler einen Namen und ein Schild gewählt hat, erscheint ein Fenster mit der Spielreihenfolge für die sechs Adligen. Klicken Sie dieses Fenster mit dem rechten Mausknopf an, um das Spiel zu beginnen.



Überblick über Ihr Reich

Bei Spielbeginn erscheint als erstes die **Reichskarte**. Darauf sehen Sie alle Territorien des Reiches, erhalten nützliche Informationen, schmieden langfristige Pläne und springen schnell von einem Territorium zum anderen.

Reichskarte



Flaggen
zeigen



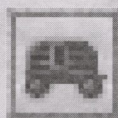
Armeen
zeigen



Gefechte
zeigen



Burgen
zeigen

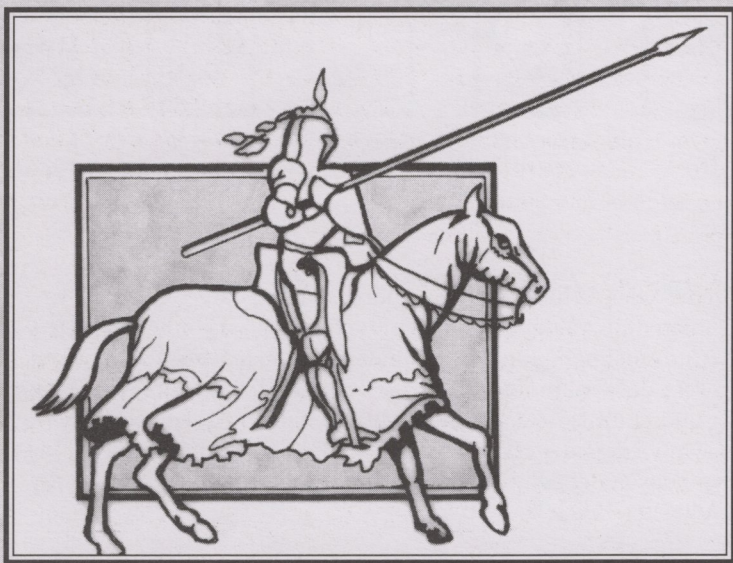


Kaufleute
zeigen

Die Grenzen der Territorien sind als dunkle Linien dargestellt, Straßen als helle Linien und Wälder als dunkelgrüne Flecken. Sie können der Karte weitere Informationen hinzufügen, indem Sie die *Kompaßrose* in der oberen linken Ecke des Schirms anklicken. Sie bestimmt, ob die fünf *Ansichts-Icons* auf der Bildschirmkarte erscheinen. Mit jedem Icon wird ein anderes Kartensymbol gesteuert. Ist das Symbol inaktiv, so wird das Icon verdunkelt. Alle Symbole (außer den Kaufleuten) sind entsprechend der Schilde der sechs Adligen farblich kodiert.

- Mit dem Abruf des Flaggen-Icon setzen Sie in jedes von einem der sechs Adligen beherrschtes Territorium einen Wimpel. Drei Einstellungen sind für dieses Icon möglich: Große Flaggen, kleine Flaggen und keine Flaggen. Die Größe der Flaggen hat keine Bedeutung; es geht lediglich darum, eine dicht besetzte Karte möglichst übersichtlich zu gestalten.
- Das Ritter-Icon läßt kleine Rechtecke auf der Karte erscheinen, welche die Standorte der Armeen bezeichnen.
- Mit dem Schwerter-Icon werden die Kampfschauplätze mit zwei gekreuzten Schwertern markiert. Die Schwertgriffe zeigen die Farben der Beteiligten. (Gesetzlose und aufständische Bauern werden als Schwert mit gelbem Griff dargestellt.) Wenn sich die Karte langsam mit Symbolen füllt, werden die Schwerter zwecks besserer Übersichtlichkeit kleiner.
- Das Burgen-Icon zeigt, wo Burgen gebaut werden oder bereits fertiggestellt sind. Jede Burg heißt eine Flagge in der Farbe ihres jeweiligen Besitzers.
- Mit dem Wagen-Icon wird das Symbol eines kleinen Wagens auf die Karte gesetzt, um zu zeigen, wo sich die umherziehenden Kaufleute gerade befinden.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Karte bewegen, erscheint im Feld in der unteren rechten Ecke des Schirms der Name des jeweiligen Territoriums. Klicken Sie einfach einen beliebigen Teil der Reichskarte an, um auf den **Königreich-Level** zu zoomen. Sie tauchen dann in dem Territorium wieder auf, auf das das Zepter beim Anklicken zeigte.





Im Königreich



Wenn Sie die Reichskarte anklicken, wechseln Sie zum **Königreich-Level**. Hier können Sie folgende Handlungen ausführen:

- Zurück zur Reichskarte gehen
- Ein Spiel laden, sichern und abbrechen oder die Spieloptionen für Soundeffekte und Geschwindigkeit ändern
- Ihre Untertanen besteuern, Ihre Schatzkammer kontrollieren und Ihren Gegnern Nachrichten senden
- Ihre Armeen in Bewegung setzen, Gefechte beginnen und gegnerische Burgen angreifen
- Waren von einem Territorium in ein anderes bringen
- Informationen abrufen, um Ihre Fortschritte zu überblicken und zu sehen, wie Sie im Vergleich zu Ihren Gegnern dastehen
- Gesetzlose aufspüren, die Ihre Ländereien plündern
- Ihre eigenen Burgen entwerfen, geeignete Standorte festlegen und den Bau beginnen
- Den allgemeinen Zustand Ihrer Ländereien, Burgen und Armeen prüfen
- Ihre Runde beenden

Jedesmal, wenn Sie in einer neuen Runde erstmals auf den Königreich-Level gehen, erscheint eine Meldung mit der jeweiligen Jahreszeit. In der unteren rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie ein rechteckiges Kästchen, in dem der Name des aktuellen Spielers angezeigt wird. Um den Rand dieses Kästchens ist eine Zickzack-Linie zu sehen, die je nach Jahreszeit ihre Farbe ändert: Im Frühling ist sie hellgrün, im Sommer grün-golden, im Herbst rot-golden und im Winter blau-weiß. Diese Farbmarkierung erscheint auf den meisten Bildschirmen und Fenstern im Spiel, um Sie auf einen Blick an die gegenwärtige Jahreszeit zu erinnern.

Die Karte des Königreichs

Der größte Teil des Bildschirms auf dem Königreich-Level wird von einer detaillierten Ansicht der dreißig Territorien eingenommen, der **Karte des Königreichs**. Die **Icon- und Informationsleiste** unten auf dem Schirm zeigt acht Befehls-Icons, den "Runden-Ende"-Schild und das Namensfeld. Um von Territorium zu Territorium zu scrollen, ziehen Sie den Mauszeiger in der gewünschten Richtung auf den seitlichen Bildschirmrand. Am unteren Bildschirmrand setzen Sie den Zeiger unten auf die Icon-Reihe, um mit dem Scrollen zu beginnen.

Reichskarte



- Territoriumsgrenzen werden als schmale goldene Linien, Straßen als dicke dunkle Linien dargestellt. Dunkelgrüne Flecken bezeichnen dichten Wald.
- In jedem Territorium ist an der Straße ein mit einem Kreuz markiertes Gebäude zu sehen. Dies ist das *Stadtkreuz*, der Punkt, der eingenommen werden muß, um die Kontrolle über das Territorium übernehmen zu können. (Befinden sich besetzte Burgen in dem Territorium, so müssen diese zuerst eingenommen werden, bevor das Stadtkreuz angegriffen werden kann.) Eine farbige Flagge am Stadtkreuz zeigt an, daß dies Territorium von einem Adligen beherrscht wird. In jedem Territorium gibt es nur jeweils ein Stadtkreuz.
- Jedes Häuschen in dem Territorium steht für eine bestimmte Zahl von Menschen. Je mehr Häuschen Sie sehen, desto größer ist die Bevölkerung des jeweiligen Gebietes.
- In jedem Territorium sind genau sechzehn Felder zu bestellen, die willkürlich über das Gebiet verstreut sind. Das Symbol auf einem Feld zeigt die Art der Nutzung an: Rinder, Schafe oder Getreideanbau. *Brachliegende* Felder sind mit Gras bedeckt. *Unfruchtbare* Felder werden als karge Erde mit Felsen dargestellt. Die Kornfelder erscheinen im Winter, nach der Ernte, als Brachland und sind im Frühling wieder mit Getreide bedeckt.
- Eine Armee erscheint als eine Anzahl von Ritterfiguren, die das Banner eines Adligen tragen. Eine kleine Armee wird durch einen einzelnen Ritter dargestellt, eine größere durch zwei oder drei. Banden Gesetzloser oder aufständische Bauern erscheinen als eine bäuerliche Figur mit Fackel. Burgen sehen je nach ihrem Baustadium unterschiedlich aus. Erst erkennt man nur das Fundament, dann immer mehr, bis zuletzt die vollständige Burg zu sehen ist.



Sie können Informationen über eine Ihrer Armeen oder Burgen abrufen, indem Sie die entsprechende Figur auf der Karte anklicken. Bei Armeen erfahren Sie, welche Art von Soldaten Sie haben, wie es um ihre Gesundheit und Kampfmoral bestellt ist und wieviel Sold Sie ihnen zahlen. In diesem Informationsfenster gibt es außerdem zwei Knöpfe, mit denen Sie die Armee in zwei Gruppen teilen bzw. sie auflösen können. Letzteres ist jedoch nur in deren Heimatterritorium möglich. Bei einer Burg wird Ihnen angezeigt, wie weit der Bau fortgeschritten ist und wieviel Zeit und Material noch nötig sind, um die Burg fertigzustellen. Außerdem können Sie Informationen über die Burgen Ihrer Gegner oder über Banden Gesetzloser erhalten. Auskünfte über gegnerische Armeen stehen jedoch nicht zur Verfügung.

Klicken Sie eine beliebige andere Stelle auf der Karte des Königreichs an, so gelangen Sie auf den Territorien-Level, der im nächsten Kapitel behandelt wird. Dies ist jedoch nur möglich, wenn Sie das betreffende Territorium beherrschen. Wenn Sie vom **Territorien-Level** zur Reichskarte zurück möchten, klicken Sie das *Reichs-Icon* ganz links auf der Icon-Leiste an.

Spielsteuerungen, Informationen und Optionen

Klicken Sie das "i"-Icon an, um die fünf Spielsteuerungen aufzurufen.



- Mit dem Burg-Icon starten Sie das Spiel neu.
- Über das Tor-Icon verlassen Sie das Spiel.
- Mit dem Informations-Icon rufen Sie das Spieloptionsfenster auf (siehe unten).
- Mit Hilfe der blauen Diskette laden Sie ein zuvor gesichertes Spiel. Zunächst erscheint der Bildschirm "Gesicherte Spiele". Klicken Sie erst das gewünschte Spiel und dann den "Daumen nach oben"-Handschuh an, um Ihre Wahl zu bestätigen.
- Die rote Diskette erlaubt Ihnen, ein laufendes Spiel zu sichern. Wählen Sie entweder ein altes Spiel zum Überschreiben, oder geben Sie einen neuen Namen für das zu sichernde Spiel ein, und klicken Sie auf den "Daumen nach oben"-Handschuh. Sie können eine unbegrenzte Zahl von Spielen sichern (soweit der Speicherplatz auf Ihrer Festplatte ausreicht).

Das Fenster *Spieloptionen und Informationen* erscheint, wenn Sie das Informations-Icon anklicken. Im Feld auf der rechten Seite des Fensters werden die Namen der sechs Spieler aufgelistet (in der entsprechenden Farbe und Reihenfolge). Unten im Fenster werden die Schwierigkeitsgrade des laufenden Spiels angezeigt. Klicken Sie die Knöpfe im Feld auf der rechten Seite des Bildschirms an, um die Soundeffekte und Musik ein- oder auszuschalten, und benutzen Sie die Pfeile, um die Spiel- und Scrollgeschwindigkeit einzustellen. (Bei 100% ist das Spiel am schnellsten.) Wenn Sie alle Optionen festgelegt haben, können Sie den OK-Knopf anklicken, um das Fenster zu verlassen.

Verwaltung Ihrer Schatzkammer



Klicken Sie auf das Münzen-Icon, um in Ihre Schatzkammer zu gehen. Unten auf dem Bildschirm sehen Sie eine Kurve, die die Entwicklung Ihrer Finanzen im Zeitverlauf nachzeichnet. Um die Skala der Kurve zu verändern, klicken Sie die Pfeile links davon an. Oberhalb der Kurve finden Sie eine Tabelle, der Sie entnehmen können, wieviel Geld, Baumaterial und wieviele Waffen Sie besitzen. Die erste Zahl in diesem Kasten erscheint in Blau und zeigt die Gesamtsumme für die jeweilige Kategorie an. Die zweite Zahl stellt die Differenz zur vorherigen Jahreszeit und Änderungen innerhalb der gegenwärtigen Jahreszeit dar. Sie erscheint in Rot, wenn Sie Geld verloren, und in Schwarz, wenn Sie Geld hinzugewonnen haben. Klicken Sie auf den Knopf neben dem *Kronen*-Eintrag, um eine detaillierte Übersicht Ihrer Finanzen für die aktuelle Jahreszeit zu erhalten. Durch Anklicken des Knopfes neben dem *Waffen*-Eintrag lassen Sie sich anzeigen, über wieviele *Waffen* der verschiedenen Gattungen Sie verfügen.

Steuern erheben

Mit Hilfe der Pfeile oben rechts können Sie den Steuersatz für Ihre Untertanen festlegen. Der Steuersatz ist immer eine bestimmte Zahl von Goldstücken für zehn Untertanen. Je größer also Ihre Bevölkerung ist, desto mehr Geld erhalten Sie durch Ihre Steuern. Je mehr Steuern Sie jedoch verlangen, desto unzufriedener wird die Landbevölkerung. Wenn Sie hohe Steuern erheben müssen, um kurzfristig Geld einzutreiben, sollten Sie besonders auf die anderen Faktoren achten, die die Zufriedenheit Ihrer Untertanen beeinflussen, damit das Territorium keine Einbuße erleidet.

Botschaften senden und Verbündete gewinnen

Unterhalb der Anzeige des Steuersatzes befindet sich ein Knopf mit der Aufschrift *Botschaft senden*. Klicken Sie diesen Knopf an, um ein Nachrichtenfenster aufzurufen, durch das Sie mit Ihren Gegnern kommunizieren können. Mit Hilfe der ersten beiden Pfeile wählen Sie den Adligen, der die Botschaft empfangen soll, mit den zweiten die Art der zu übermittelnden Botschaft. Nimmt mehr als ein menschlicher Spieler teil, so können Sie den exakten Text in das Nachrichtenfenster eingeben und abschicken. Bei Computergegnern zählt nur die Art der Botschaft, nicht der Text, aber Sie können dennoch einen individuellen Text eingeben, wenn Sie möchten. In diesem Fenster sehen Sie auch, mit welchen Adligen Sie zur Zeit verbündet sind. Wenn Sie bereit sind, Ihre Botschaft abzusenden, klicken Sie auf den *Sende*-Knopf unten im Fenster. Der andere Spieler erhält Ihre Nachricht, sobald er am Zug ist. Auch Sie erhalten Nachrichten von anderen Spielern jeweils zu Beginn Ihrer Runde.

Schatz-Kammer

Treasury of Player 2

Seasonal Tithe 2

Dispatch message

Crowns	81 +41
Iron	0
Stone	0
Wood	0
Arms	0

The treasury from AD 1267 AD 1326

Skala der Kurve verändern

Finanzentwicklung

Steuersatz festlegen

Botschaft senden

Info Finanzen

Info Waffen

Bewegen Ihrer Armeen



Klicken Sie auf das Icon Ritter und Pfeil, um Ihre Armeen über die Karte des Königreichs zu bewegen und Ihnen zu befehlen, einen Gegner anzugreifen. Wenn Sie das Icon anklicken, verwandelt sich der Mauszeiger von einem Zepter in eine gepanzerte Faust.

Mit diesem Zeiger können Sie weiterhin wie gewohnt scrollen; Sie können jedoch nicht die Befehls-Icons anklicken, Informationen über Armeen oder Burgen abrufen oder auf den Territorien-Level gehen, ohne zuvor den rechten Mausknopf zu drücken und den Cursor wieder in das Zepter zurückzuverwandeln. Ziehen Sie die gepanzerte Faust auf die zu bewegendende Armee auf der Karte des Königreichs, und klicken Sie sie zur Bestätigung an. Nun zeigt der Faust-Cursor zusätzlich die Flagge der jeweiligen Armee.

Wenn Sie jetzt den Faust-Cursor von der Armee weg bewegen, zieht er eine farbige Spur hinter sich her, die von Ihrer Armee aus in die gewünschte Richtung führt. Die Spur zeigt Ihnen, wie weit Ihre Armee auf dem von Ihnen gewählten Weg marschieren kann. Verschwindet sie, so haben Sie die Grenze der Beweglichkeit Ihrer Armee für diese Runde erreicht. An der Farbe der Spur erkennen Sie, über welches Gebiet Ihre Armee sich gerade bewegt: Grau für Straßen, Rot für Felder und Gold für mögliche Angriffsziele (Stadtkreuze, andere Armeen oder gegnerische Burgen). Je günstiger der Boden, desto weiter kann Ihre Armee bewegt werden. Straßen sind am günstigsten, Felder schon schwieriger, und Wälder oder Wasser bilden unüberwindliche Hindernisse. Wenn Sie eine angemessene Route für Ihre



Armee festgelegt haben, klicken Sie Ihr Ziel an (linker Mausknopf), und Ihre Männer setzen sich in Bewegung. Ihre Armee kann nur einmal pro Runde losmarschieren, selbst wenn Sie nicht so weit bewegt wurde, wie es möglich gewesen wäre.

Führt die Marschroute Ihrer Armee über die Grenze eines Territoriums, das Sie nicht beherrschen, dann schicken dessen Bewohner Ihnen eine Botschaft, aus der Sie ersehen können, ob Sie hier willkommen sind. Die Leute können Sie freundlich willkommen heißen, Sie bedrohen oder sich Ihrem Königreich sogar freiwillig anschließen. Stehen die Bewohner Ihnen feindlich gegenüber, besteht die Möglichkeit, sie zu bestechen (falls Sie das nötige Kleingeld haben). Klicken Sie dazu den Knopf neben der Summe an, die Sie bieten möchten.

Erreichen Ihre Armeen auf ihrem Marsch ein mögliches Angriffsziel, wie z.B. ein Stadtkreuz, eine andere Armee oder eine gegnerische Burg, können Sie Befehl zum Angriff geben (nähere Informationen siehe **Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch**). Während eine Armee (oder eine Bande Gesetzloser) marschiert, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Schild mit einem animierten goldenen Löwen. Ist die Sicht so eingestellt, daß Sie das gesamte Königreich überblicken, können Sie, während der Schild zu sehen ist, den linken Mausknopf drücken. Dadurch gelangen Sie an den Zielort der marschierenden Armee.

Wenn Sie eine Ihrer Armeen auf die Figur einer Ihrer anderen Armeen bewegen, können Sie die beiden zu einer großen Truppe zusammenziehen. Dies ist nur dann nicht möglich, wenn beide Armeen eine Gruppe von Söldnern einschließen. In diesem Fall müssen Sie eine Söldnergruppe entlassen, da die endgültige Armee nur über eine einzige Söldnergruppe verfügen darf.

Plündern

Marschiert Ihre Armee über ein landwirtschaftlich genutztes Feld, können Sie sie anhalten und Befehl zum Plündern geben. In diesem Fall verwüstet Ihre Armee das Feld und läßt es unfruchtbar zurück. Alles Getreide oder Vieh fällt ihnen dabei zum Opfer. Sie können Ihre Armee auch zu einem der Häuser in einem Territorium führen und ihr befehlen, die Bewohner zu töten, um die Bevölkerung des gegnerischen Landesfürsten zu reduzieren.

Warentransport von einem Territorium zum anderen



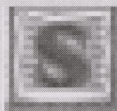
Klicken Sie das Wagen-Icon an, um Waren von einem Territorium Ihres Herrschaftsbereiches zu einem anderen von Ihnen beherrschten Gebiet zu befördern. Wenn Sie diesen Befehl anklicken, verwandelt sich der Mauszeiger in eine gepanzerte Faust mit einer Korngarbe. Wie bei dem Faust-Cursor zur

Bewegung von Armeen können Sie auch in diesem Cursor-Modus keine Befehle aktivieren.

Klicken Sie mit diesem Hand-und-Korn-Zeiger das Territorium an, aus dem die Waren abtransportiert werden sollen, und danach das Territorium, das sie empfangen soll. Daraufhin erscheint ein Fenster mit einer Liste von Waren, die transportiert werden können. In der ersten Zahlenreihe sehen Sie, wieviele Einheiten der verschiedenen Waren das Territorium eingelagert hat, während die zweite Spalte zeigt, wieviele Einheiten Sie transportieren möchten. Benutzen Sie die doppelten Pfeile, um Güter von der ersten Spalte in die zweite zu ziehen, bis Sie mit den Werten zufrieden sind. Klicken Sie dann auf den Knopf in der unteren rechten Ecke des Fensters, um den Wagen zu beladen.

Sobald die Karte des Königreichs wieder erscheint, sehen Sie bei dem Stadtkreuz des liefernden Territoriums das Symbol eines beladenen Wagens. In jeder Runde wird der Wagen nun automatisch weiter die Straße hinab in Richtung seines Bestimmungsortes bewegt, bis er dort ankommt und die Waren in dem anderen Territorium verteilt werden können. Die Wagen können jedoch von Gegnern oder Gesetzlosen angegriffen und zerstört werden. Daher ist es klug, dem Konvoi eine Armee als Geleitschutz zuzuteilen, um einen sicheren Transport zu gewährleisten.

Prüfen Sie Ihre Fortschritte

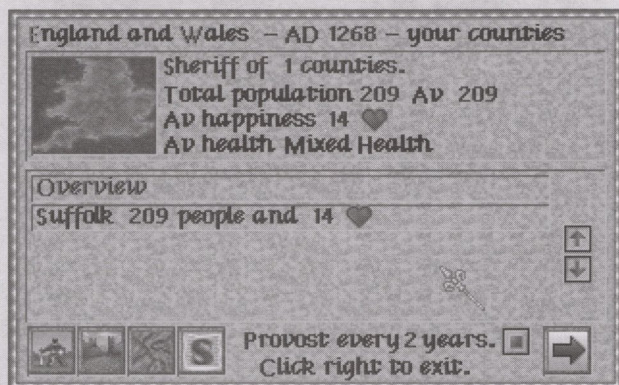


Durch Anklicken des Icons mit dem großen "S" können Sie eine ganze Reihe nützlicher Übersichtsbildschirme aufrufen, um herauszufinden, wo Sie im Kampf um die Krone stehen. Je nach Einstellung können Sie auf dem ersten Bildschirm drei verschiedene Informationen sehen, die Sie mit Hilfe des entsprechenden Icons unten links auf dem Bildschirm aktivieren.

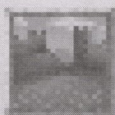
Mit dem Ritter-Icon rufen Sie eine Übersicht Ihrer Armeen auf, mit dem Burg-Icon werfen Sie einen Blick auf Ihre Burgen, und mit dem Territorien-Icon sehen Sie Ihre Territorien. Ist eine der Listen mit diesen Angaben so lang, daß sie nicht vollständig auf den Bildschirm paßt, können Sie sie mit den Pfeilen auf der rechten Seite nach oben und unten scrollen bis Sie finden, was Sie suchen.

Über diesen Bildschirm erhalten Sie auch schnellen Zugriff auf eine bestimmte Armee, Burg oder ein Territorium. Wählen Sie durch Anklicken einen Namen aus der Liste, und klicken Sie dann auf den großen, nach rechts weisenden Gehe-zu-Pfeil in der unteren rechten Ecke. So gelangen Sie direkt zurück zur Karte des Königreichs und sehen Ihre Wahl vor sich.

Übersichtsbildschirm



Armeen
anzeigen



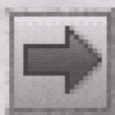
Burgen
anzeigen



Grafschaften
anzeigen



Bericht des
Vogtes

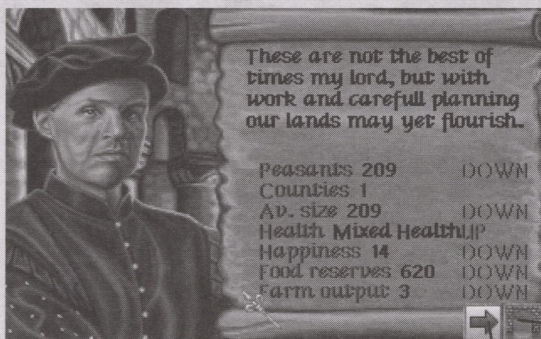


Gehe zu
aktueller
Wahl

Der Bericht des Vogtes

Die beste Gesamtanzeige für die Gesundheit und den Wohlstand Ihres Herrschaftsbereiches bildet der *Bericht des Vogtes*, Ihres Verwalters. Er bietet Ihnen eine Übersicht Ihrer verwaltenden Tätigkeit und zeigt, ob die Trends in den wichtigsten Bereichen nach oben oder unten gehen. Dieser Bericht erscheint automatisch zu Beginn der Frühjahrsrunde und ansonsten so oft, wie Sie wünschen. Stellen Sie die Häufigkeit durch Anklicken des Knopfes links neben dem Gehe-zu-Pfeil ein, wodurch Sie ein Fenster mit verschiedenen Wahlmöglichkeiten aufrufen. Klicken Sie den Knopf an, um die gewünschte Häufigkeit festzulegen.

Bericht des Vogtes



Nächster Bildschirm

Sie können auch jederzeit auf den Bericht des Vogtes zugreifen, indem Sie auf dem Hauptübersichtsbildschirm das Vogt-Icon (großes "S") anklicken. Der Report wird bei jedem Aufrufen aktualisiert. Um ihn zu verlassen, klicken Sie das Tor-Icon an.

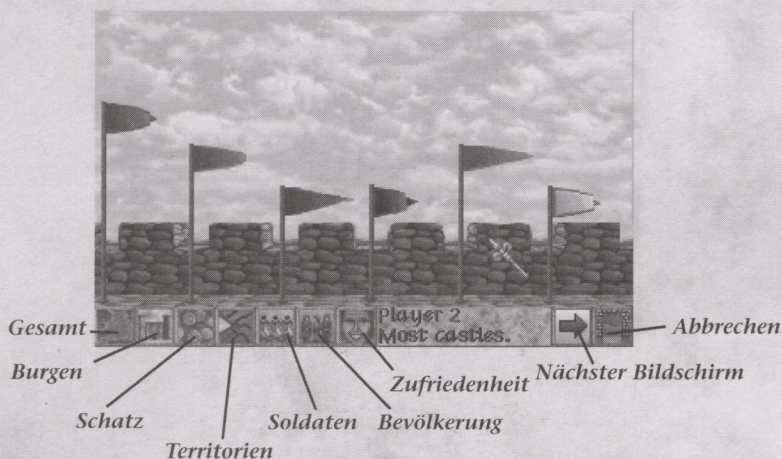
Neben dem Hauptbildschirm enthält der Bericht des Vogtes zwei weitere nützliche Bildschirme, die Ihnen klare Hinweise darauf geben, wo Sie im Vergleich zu den anderen sechs Adligen des Reiches stehen. Um diese Bildschirme zu öffnen, klicken Sie im ersten Bildschirm des Berichts den Gehe-zu-Pfeil an.

Der erste Bildschirm zeigt die *Statusflaggen*, die durch die Farben ihrer jeweiligen Besitzer gekennzeichnet sind. An der Höhe der Flaggen ist abzulesen, wie gut Sie im Vergleich zu den anderen Adligen in den sieben Hauptkategorien abschneiden. Die Anzeige kann dahingehend geändert werden, daß sie den jeweiligen Stand für jede Kategorie darstellt. Benutzen Sie dazu die sieben Icons unten links auf dem Schirm. Der Name des Adligen, der in einem bestimmten Bereich führt, ist in dem Feld rechts neben den Anzeige-Icons zu sehen. Mit Hilfe der Icons können Sie sich die folgenden Kategorien vorführen lassen:

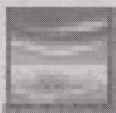
- Königreich-Icon: Gesamtplazierung
- Burg-Icon: Zahl der Burgen
- Münzen-Icon: Bestgefüllte Schatzkammer
- Territorien-Icon: Zahl der beherrschten Territorien
- Ritter-Icon: Die meisten Soldaten
- Volk-Icon: Die meisten Untertanen
- Lächelndes Gesicht: Die zufriedenste Bevölkerung

Auf dem letzten Bildschirm des Berichts erhalten Sie eine Botschaft vom führenden Adligen des Reiches. Liegen Sie gerade in Führung, erscheint Ihr Vogt, um Ihnen zu gratulieren.

Bericht des Vogtes: Statusflaggen



Vorsicht: Diebe!



Dieses Icon alarmiert Sie, wenn Gesetzlose, aufständische Bauern oder gegnerische Armeen Ihre Ländereien plündern. Ist alles ruhig, zeigt das Icon ein leeres Feld. Doch wenn es Schwierigkeiten gibt, sehen Sie plötzlich einen Banditen mit Dolch. Klicken Sie das Banditen-Icon an, um direkt zum Ort des Geschehens zu gelangen. Gibt es mehr als einen Brennpunkt, können Sie das Icon mehrmals anklicken. Sie kommen dann von einem Tatort zum nächsten.

Gegnerische Armeen und Banden Gesetzloser schaden Ihren Territorien auf zweierlei Weise: Sie stehlen Nahrungsmittel, auf die Ihre Bauern angewiesen sind, und verwüsten Felder oder töten sogar Menschen. Sind plündernde Armeen in Ihr Gebiet eingedrungen, sollten Sie sie sofort mit Ihren eigenen Armeen zurückschlagen. Falls Sie nichts gegen die Plünderer unternehmen, richten sie so lange Schaden an, bis sie Ihr Herrschaftsgebiet irgendwann wieder verlassen.

Inspektion Ihrer Burgen



Wenn Sie dieses Icon anklicken, erscheint ein Bildschirm, auf dem Ihnen der Zustand Ihrer Festungen in dem aktuellen Territorium angezeigt wird. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie, wieviele Burgen gebaut wurden, sich im Bau befinden oder zerstört wurden. Außerdem ist die Menge an Baumaterial zu sehen, die Ihnen zur Verfügung steht. In der Mitte des Bildschirms können Sie den Zustand der Burgen in dem Territorium betrachten, auf die der Zepter-Cursor gerade zeigt. Auf einem Bild können Sie sehen, wie weit Ihre erste Burg noch von der Fertigstellung entfernt ist; wieviel Material und Zeit noch aufgewendet werden muß, wird rechts daneben angezeigt. Wenn Sie mehr als eine Burg besitzen, können Sie die übrigen betrachten, indem Sie die Doppelpfeile nach rechts/links unter dem Bild anklicken. Daraufhin sehen Sie die entsprechenden Informationen der Reihe nach.

Der Name der Burg wird unterhalb des Bildes angegeben. Möchten Sie ihn ändern, so klicken Sie einfach den alten Namen an, und geben Sie stattdessen einen neuen ein. Unter dem Namen befindet sich ein Knopf, mit dem Sie die gezeigte Burg Abreißen (bzw. ihren Bau stoppen) können, falls Sie das möchten. Sollten Sie sich dazu entschließen, so bekommen Sie einen Teil der Baumaterialien (Steine und Bauholz) zurück, jedoch nicht alles. Wird eine Ihrer Burgen bei einer Belagerung beschädigt, erscheint ein Knopf mit der Aufschrift Reparieren auf dem Bildschirm. Sie können diese Funktion wählen, um Schäden an der Burg beheben zu lassen. Daraufhin werden Ihnen Zahlen für die Menge an Steinen, Bauholz und Arbeitskraft gezeigt, die für die Reparaturen aufgewendet werden mußten. Eine beschädigte Burg, die nicht repariert wird, fällt nach kurzer Zeit ganz in sich zusammen.

Unten auf dem Bildschirm finden Sie schließlich zwei Icons, mit deren Hilfe Sie neue Burgen entwerfen und bauen können, um Ihre Ländereien zu sichern (siehe Kapitel **Der Bau einer Burg**). Um den Bildschirm zu verlassen, drücken Sie den rechten Mausknopf.

Beenden Ihrer Runde



Wenn Sie mit Ihren Handlungen für eine Jahreszeit zufrieden sind, können Sie das Schild-Icon anklicken, um Ihre Runde zu beenden. Jeder der Spieler nimmt der Reihe nach seine Runde wahr, wobei sich der Schild immer verändert, um anzuzeigen, wer am Zug ist. Verwandelt sich der Schild in einen braunen Schild mit einer gelben Heugabel darauf, ist dies ein Hinweis, daß Gesetzlose oder aufständische Bauern irgendwo im Königreich Plünderungsaktionen durchführen (nicht unbedingt in Ihren Ländereien). Die Jahreszeit wechselt, nachdem der letzte Adlige in der Spielreihenfolge seine Runde beendet hat. Dann beginnt der Spielzyklus mit dem ersten Spieler wieder von vorn.





Im Territorium

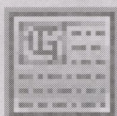
Auf diesem Spiellevel verwalten Sie die Angelegenheiten jedes Territoriums und bestellen Ihre Ländereien, damit sie reiche Erträge abwerfen. Wenn Sie die Herrschaft über ein neues Territorium übernehmen, müssen Sie im allgemeinen eine gewisse Zeit auf diesem Level verbringen, bis das Gebiet zufrieden und wohlhabend genug ist, um sich selbst zu verwalten, ohne ständig überwacht werden zu müssen.

Um von hier aus zum Königreich-Level zu kommen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf die Karte des Königreichs (jedoch keine Armee oder Burg) in dem Territorium an, das Sie besuchen möchten. Auf diesem Level können Sie folgendes tun:

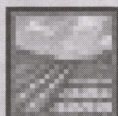
- Kontrollieren, welche und wie viele Nahrungsmittel Ihre Untertanen verzehren
- Die Nutzung Ihrer Felder festlegen
- Arbeitern verschiedene Aufgaben zuteilen
- Mit Kaufleuten handeln und Unterhaltungen führen
- Armeen aufstellen und ausrüsten
- Die Entwicklung des Territoriums über einen bestimmten Zeitraum verfolgen

Wenn Sie ein Territorium zum ersten Mal in dieser Jahreszeit besuchen, sehen Sie ein Fenster, in dem die wichtigen Ereignisse und die Wetterverhältnisse in diesem Gebiet seit dem Ende der letzten Jahreszeit angezeigt werden. Das Wetter im Spiel simuliert echte Wetterverhältnisse, so daß in benachbarten Territorien in derselben Jahreszeit ähnliches Wetter herrscht. Wieviel Sonne oder Regen es gibt, kann, genau wie die unvorhergesehenen Ereignisse, ernsthafte Auswirkungen auf den Reichtum Ihres Landes haben, im positiven wie auch im negativen Sinne. Zur Erinnerung wird das Wetter der aktuellen Jahreszeit immer unten auf dem *Feldbewirtschaftungs*-Bildschirm angezeigt, während unvorhergesehene Ereignisse unten auf dem *Überblicks-Info*-Bildschirm zu sehen sind (eine Beschreibung dieser Bildschirme finden Sie weiter hinten). Wenn Sie dieses einleitende Fenster anklicken, verschwindet es und wird durch den *Überblicks-Info*-Bildschirm ersetzt.

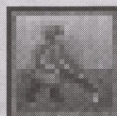
Auf dem Territorien-Level gibt es sechs Bildschirme, mit denen Sie die Angelegenheiten der Bevölkerung regeln können. Sie erreichen diese Bildschirme durch Anklicken eines der sieben Icons am rechten Rand des Territorien-Bildschirms. Mit dem letzten Icon, dem Tor, kehren Sie zum Königreich-Level zurück.



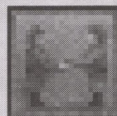
Überblick



Felder



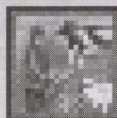
Arbeit



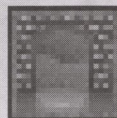
Handel



Armeen
aufstellen



Historische
Entwicklung



Abbrechen

Bevölkerung, Gesundheit und Zufriedenheit

Der erste Territorien-Bildschirm, der auf diesem Level erscheint, ist gleichzeitig der wichtigste. Der *Überblicks-Info*-Bildschirm erfüllt zwei Hauptfunktionen: Er informiert Sie über die Zahl der *Bevölkerung*, *Gesundheit* und *Zufriedenheit* in dem Territorium und läßt Sie bestimmen, wie viele und welche Nahrungsmittel Sie Ihren Bauern zu essen geben wollen.

Die Kategorien *Bevölkerung*, *Gesundheit* und *Zufriedenheit* sind alle von großer Bedeutung für den allgemeinen Zustand Ihres Territoriums und eng miteinander verknüpft. Eine Veränderung eines dieser statistischen Werte kann leicht Veränderungen der anderen beiden nach sich ziehen. Je höher die Werte in diesen drei Kategorien sind, desto besser geht es Ihrem Territorium.

Überblick Info -Bildschirm

Jahreszeit **Jahr**

Territorium Suffolk Spring AD 1268

Bevölkerung **General** **Happiness** 23 ♥ +3 **Zufriedenheit der Bevölkerung**

Population 210 +10 **People - Mixed Health** **Gesundheit der Bevölkerung**

Cattle **Grain** **sheep**

Aktuelle Rationen **RATION ACHIEVED** **Nahrungsmittel -Gleitleiste**

Festgelegte Rationen **Normal ration** **Nahrungsmittel verbrauch**

	NOW	STORE	ENT
Sheep	4	1	3
Grain	4	0	4
Cattle	14	12	2

Dairy produce feeds 70

Baby boom. +2 ♥ **Many births this month.**



Die *Bevölkerung* wird als zweifache Notierung angezeigt. Der erste Teil der Notierung, in Blau, steht für die momentane Gesamtbevölkerung des Territoriums. Der zweite Teil gibt Ihnen an, wie sich die Bevölkerungszahl seit der letzten Jahreszeit verändert hat. Eine rote Zahl steht für Bevölkerungsverlust, eine schwarze für Zuwachs. Im allgemeinen steigt die Zahl der Einwohner, wenn es für alle genügend zu essen gibt und die Bedingungen in dem Territorium so gut sind, daß Bewohner aus den benachbarten Gebieten angelockt werden. (Das stellt außerdem gleichzeitig sicher, daß die eigene Bevölkerung nicht in reichere Territorien abwandert.) Die Geburts- und Todeszahlen Ihrer Bauern hängen von der Jahreszeit (im Winter sterben mehr) sowie vom Gesundheitszustand und der Zufriedenheit der Menschen ab. Eine hohe Bevölkerungszahl garantiert, daß die Felder ausreichend bestellt werden, damit immer genug Nahrungsmittel vorhanden sind, während gleichzeitig noch Bewohner für andere wichtige Aufgaben, wie den Bau einer Burg, eingesetzt werden können.

Die *Gesundheit* wird auf einer Skala von 1 bis 10, von *todkrank* bis *kerngesund* angegeben. Gesunde Bauern haben mehr Kinder und weniger Todesfälle pro Jahreszeit, daher wirkt sich eine gute Gesundheit direkt auf die Bevölkerungszahl aus. Der allgemeine Gesundheitszustand in dem Territorium beeinflusst außerdem die Zufriedenheit der Bauern. Am leichtesten halten Sie Ihre Bauern gesund, indem Sie ihnen immer genug zu essen geben. Bauern, die auf knappe Rationen gesetzt sind, kränkeln leichter, so daß viel mehr von ihnen sterben, während zusätzliche Rationen zu einem Anstieg der Gesundheit führen. Diese Auswirkungen zeigen sich jedoch erst nach einer Weile. Je drastischer die Veränderung in der Nahrungsversorgung ist, desto schneller machen sich die gesundheitlichen Veränderungen bemerkbar. Die Kürzung der Rationen für eine Jahreszeit hat daher kaum schädliche Auswirkungen auf die Gesundheit, solange Sie dafür sorgen, daß bald wieder genügend Lebensmittel verfügbar sind. Allerdings können Sie die Gesundheit Ihrer Bauern nicht verbessern, indem Sie ihnen eine Jahreszeit lang dreifache Rationen zu essen geben. Die Steigerung muß über mehrere Jahreszeiten erfolgen, um eine positive Wirkung zu zeigen. Die Bauern können auch an der Pest erkranken, einem unvorhersehbaren Ereignis, das gelegentlich seine Opfer fordert.

Die *Zufriedenheit* wird, wie die Bevölkerungsangabe, als zweifache Notierung angezeigt. Der erste Teil, in Blau, gibt die Zufriedenheit in dem Territorium auf einer Skala von null bis vierzig Herzen an (wobei vierzig am meisten Zufriedenheit bedeutet). Wie bei der Anzeige der Bevölkerungszahl wird auch hier die Veränderung des Wertes gegenüber der letzten Jahreszeit angegeben, und zwar in Rot, wenn die Bauern unzufriedener geworden sind, und in Schwarz, wenn ihre Zufriedenheit gestiegen ist. Wenn es keine Veränderung gab, bleibt die zweite Stelle frei.





Die Zufriedenheit Ihres Territoriums ist der wichtigste statistische Wert im Spiel, von dem fast Ihr gesamter Sieg abhängt. Wenn die Bauern in Ihrem Territorium zufriedener sind als diejenigen in den Nachbarländern, die nicht unter Ihrer Regierung stehen, dann ist Ihnen ein ständiger Bevölkerungszuwachs sicher, weil die benachbarten Bauern in der Hoffnung auf bessere Lebensbedingungen zu Ihnen ziehen. Manchmal stellt sich ein komplettes Territorium freiwillig unter Ihre Herrschaft, wenn es von der Zufriedenheit Ihrer Untertanen hinreichend beeindruckt ist. Wenn dagegen Ihre eigenen Bauern unzufrieden werden, ziehen sie in andere Territorien um und vermindern damit Ihre Bevölkerungszahl. Sobald die Unzufriedenheit größere Ausmaße annimmt, können die Bauern sich sogar gegen Sie erheben und zu Gesetzlosen werden, wodurch Ihnen großer Schaden entsteht.

Es gibt viele Faktoren, die die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung beeinflussen. Dazu gehören:

- *Nahrungsmittel.* Satte Bauern sind zufriedener als hungrige Bauern. Im allgemeinen gilt, daß Ihre Untertanen desto zufriedener sind, je besser ihre Ernährung ist.
- *Gesundheit.* Krankheit und Tod lassen die Zufriedenheit Ihrer Bauern absinken. Eine schlechte Gesundheit kann durch unzureichende Nahrung oder die Pest hervorgerufen werden.
- *Steuern.* Hohe Steuersätze machen Ihre Bauern unzufrieden.
- *Heeresdienst.* Wenn Sie einen Großteil der Bevölkerung eines Territoriums für den Heeresdienst einziehen, werden die übrigen Bauern rasch unzufrieden. Außerdem wird dadurch ein niedriger Moralstand in Ihre Armee verursacht. Sie sollten daher mit dem Einziehen von Soldaten warten, bis die Bevölkerung des Territoriums genügend angewachsen ist, um Männer für den Heeresdienst entbehren zu können. Ziehen Sie außerdem immer nur einen möglichst geringen Prozentsatz der Einwohner ein.
- *Bier.* Wenn Sie bei den Kaufleuten Bier einkaufen, trinken Ihre Bauern in jeder Jahreszeit davon, und ihre Zufriedenheit steigt.
- *Unvorhersehbare Ereignisse.* Die unvorhersehbaren Ereignisse, die zu Beginn jeder Runde stattfinden können, haben möglicherweise auch Einfluß auf die Zufriedenheit Ihres Territoriums, sei es im guten oder im bösen Sinne.

Indem Sie den Gesundheitswert Ihrer Bauern hoch halten, sorgen Sie auch für große Zufriedenheit, und beide Faktoren wirken sich entscheidend auf einen beständigen Bevölkerungszuwachs in Ihren Territorien aus.



Nahrungsmittel

Jedes Territorium beginnt mit einer gewissen Anzahl an Rindern, Schafen oder Säcken voll Getreide (Allerdings muß es nicht in jedem Territorium alle drei geben.). Wird das Territorium gut verwaltet, dann sollten diese Zahlen stetig ansteigen, wenn das Getreide wächst und Kühe und Schafe sich vermehren: Sie können auch von fahrenden Kaufleuten zusätzliche Nahrungsmittel kaufen, wenn Sie genug Gold dafür haben. Getreide, Schafe und Rinder können alle als Nahrungsmittel eingesetzt werden, allerdings mit unterschiedlichen Folgen.

- *Getreide* ist das billigste Lebensmittel, doch Sie brauchen viele Säcke Getreide, um Ihre Untertanen gut zu ernähren. Außerdem müssen Sie darauf achten, daß immer genug Saatgetreide zurückgelegt wird, sonst sind Ihre Bauern zwar dieses Jahr satt, hungern aber im nächsten Jahr.
- *Schafe* können gegessen werden, und ein Schaf ernährt wesentlich mehr Personen als ein Sack Getreide. Schafe, die nicht gegessen werden, produzieren aber Wolle, die pro Ballen gegen Gold verkauft werden kann, mit dem Sie wiederum nützlichere Dinge einkaufen können. Außerdem wächst eine kleine Herde wesentlich langsamer als eine große. Wenn also zu viele Schafe auf einmal gegessen werden, braucht die Herde möglicherweise Jahre, um sich zu regenerieren.
- *Rinder* ernähren viele Menschen, wenn sie gegessen werden, doch sie produzieren auch Milchprodukte für viele Esser, wenn man sie am Leben läßt. Das Verzehren zu vieler Rinder kann also später zu Nahrungsengpässen führen, wenn keine Milchprodukte mehr verfügbar sind. Und wie für Schafe gilt auch für Rinderherden, daß eine kleinere Herde langsamer wächst.

Klicken Sie den Rationenpfeil links auf dem Bildschirm an, um die Nahrungsmenge festzulegen, die die Bewohner Ihres Gebietes verzehren sollen, von "Keine Rationen" (also überhaupt nichts zu essen) bis zu "Dreifache Rationen" (das Dreifache einer normalen Ration). Direkt über den Rationenpfeilen befinden sich zwei Kästchen. Das untere gibt an, welche Nahrungsmenge Sie wünschen, das obere zeigt, wieviel Ihre Bauern tatsächlich essen. Diese Werte weichen nur dann voneinander ab, wenn nicht genug Nahrungsmittel da sind, um die von Ihnen gewünschte Ernährung zu sichern. Das Spiel registriert jedoch die von Ihnen angegebene Menge, und sobald mehr Nahrungsmittel zur Verfügung stehen (aufgrund ertragreicher Ernten oder vielleicht Lieferungen aus einem anderen Territorium), wird die von Ihnen festgesetzte Rationierung wieder aufgenommen.



Mit Hilfe der *Nahrungsmittel-Gleitleiste* können Sie angeben, welchen Prozentsatz der drei Nahrungsquellen die Bauern als Lebensmittel nutzen und wieviel Sie für andere Zwecke verwenden. Die Leiste hat drei Abschnitte, einen für jede Nahrungsquelle: Blau für Rinder, Grün für Getreide und Rot für Schafe. Der Anteil der Leiste, der von der jeweiligen Farbe eingenommen wird, gibt an, welchen Prozentsatz ihrer Nahrung die

Bauern dieser Quelle entnehmen (zusätzlich zum Verzehr von Milchprodukten, siehe unten). Besteht die Leiste aus drei gleichgroßen Anteilen, erhalten die Bauern ein Drittel ihrer Nahrung aus dem Verzehr von Rindern, ein Drittel durch Getreide und ein Drittel durch den Verzehr von Schafen. Um diese Anteile zu ändern, klicken Sie die Grenze zwischen zwei Farben an, halten den Mausknopf gedrückt und ziehen die Grenze in die gewünschte Richtung. Ist eine Nahrungsquelle nicht in ausreichender Menge vorhanden, läßt sich dieser Bereich der Leiste nicht weiter verschieben, wenn die entsprechende Grenze erreicht ist. Die Anteile auf der Leiste verändern sich automatisch, wenn Sie die Rationen neu festlegen müssen. Verändert sich die verfügbare Nahrungsmenge von einer Jahreszeit zur anderen, so daß die gewünschten Rationen nicht erreicht werden können, verschiebt sich die Leiste ebenfalls, um den neuen Stand anzuzeigen.

Unter der Leiste befindet sich eine Tabelle, die anzeigt, wie viele Schafe, Rinder und Säcke von Getreide das Territorium besitzt und wie viele von diesen nach dem aktuellen Rationenstand aufbewahrt und in der nächsten Jahreszeit gegessen werden. Diese Zahlen verändern sich automatisch, wenn Sie die Gleitleiste und die Rationen verändern. Darunter ist angegeben, wie viele Personen mit den Milchprodukten Ihrer Kühe ernährt werden können. Milchprodukte werden immer als erstes verzehrt. Sollten Sie jemals in der Lage sein, Ihre gesamte Bevölkerung mit Milchprodukten zu ernähren, würden alle Angaben für den Nahrungsverbrauch in der Tabelle auf Null zurückgehen.

Anmerkung: Auch Armeen, sowohl Ihre eigenen als auch die gegnerischen, essen Nahrungsmittel von Ihren Feldern und reduzieren damit die Lebensmittelmenge für die Bauern. Wenn die Nahrung knapp ist, kann der Aufwand für diesen Versorgungsbereich bzw. diesen Raub zur Folge haben, daß die Bauern hungern müssen. Hungernde Bauern sind immer unzufrieden.

Felderbewirtschaftungs-Bildschirm

Fields of Suffolk

CLICK ON A FIELD FOR INFORMATION

Fertility high **Crop rotation** 9999

	NEED	NOW	STOCK	STORED	EFFECT
Sheep	2	2	0		NO EFFECT ON FLOCK.
Cattle	28	21	10		HERD GROWS BY 1.
Serfs	48	20	-		FIELDS MAINTAINED.
Grain	120	52	0		125 WILL RIPEN. 0 WILL BE STORED.
Idle		85			

Weather RAIN. BAD FOR RIPENING OR HARVEST, GOOD FOR GROWING.

Bewirtschaftung der Felder

Auf dem Feldbewirtschaftungs-Bildschirm geben Sie Ihren Bauern Anweisungen zur Bebauung der Felder und Aufzucht von Vieh, um möglichst hohe Erträge zu erreichen, und Sie entscheiden, wofür jedes Feld im Territorium verwendet wird. Oben auf dem Bildschirm sind sechzehn Felder im Besitz des Territoriums zu sehen. Auf jedem wird die jeweilige Nutzung angezeigt. (Die Anzahl der Felder, die für die jeweilige Art der Nahrungsgewinnung benutzt werden, wird am Anfang jedes Spiels willkürlich festgelegt.)

Ein Feld kann auf fünf Arten genutzt werden:

- **Getreide.** Auf einem mit Getreide bewirtschafteten Feld wird im Frühjahr gesät, im Sommer wächst das Getreide, und kurz vor Ausbruch des Winters wird es geerntet. Zwölf Säcke Getreide sind nötig, um ein Feld zu besäen. Wenn das Getreide ausgesät ist, erscheint eine Zahl in der oberen linken Ecke des Feldes, die die erwartete Getreideernte (in Säcken) für dieses Feld angibt. Unter idealen Umständen ergibt jeder Sack Saatgetreide zehn Säcke Ertrag, so daß im Höchstfall 120 volle Säcke auf jedem Feld geerntet werden können. Die tatsächlich geerntete Menge hängt jedoch sehr stark von der Verfügbarkeit von Arbeitskräften, der Fruchtbarkeit des Bodens und dem Wetter ab. Die Zahl der geernteten Säcke variiert daher entsprechend den veränderten Bedingungen von einer Jahreszeit zur anderen.
- **Rinder und Schafe.** Felder, die mit Viehzucht bewirtschaftet werden, verändern ihr Aussehen im Verlauf eines Jahres nicht, doch mit der Zeit erhöht sich die Zahl der auf jedem Feld abgebildeten Tiere, wenn die Schafe oder Rinder sich vermehren. Es ist möglich, eine übergroße Zahl von Tieren auf einem Feld zu halten. Wenn die Anzeige auf mehr als drei



Tiere pro Feld ansteigt, sinkt deren Wachstumsrate, da das Futtergras knapp wird.

- **Brache.** Auf einem Feld, das brachliegt, wächst wildes Gras nach. Brachliegende Felder "ruhen", um ihre Fruchtbarkeit wiederzuerlangen.
- **Unfruchtbar.** Ein unfruchtbares Feld zeigt karge Erde und Felsen. Unfruchtbare Felder produzieren überhaupt keine Nahrungsmittel. Wenn die Felder schlecht verwaltet werden, können aus einst fruchtbaren unfruchtbare werden. Ein solches Feld kann wieder nutzbar gemacht werden, indem Leibeigene die Steine ausgraben und Dünger ausstreuen. Es müssen jedoch genügend Arbeitskräfte vorhanden sein. Der Prozeß kann lange Zeit in Anspruch nehmen, besonders wenn die Einwohnerzahl niedrig ist.

In Schlechtwetterperioden können einige Ihrer Felder verwüstet werden und vorübergehend keinen Ertrag mehr bringen. Zwei Arten von Wetter können diese Wirkung haben:

- **Flut.** Ein überflutetes Feld ist mit Wasser bedeckt und erst wieder nutzbar, wenn dieses abgesickert ist. Jegliches Getreide oder Vieh auf diesem Feld wird vernichtet. Nach der Flut wird das Feld wieder seinem vorherigen Zweck zugeführt.
- **Dürre.** Ein von der Dürre gezeichnetes Feld weist eine trockene, gesprungene Oberfläche auf und ist erst wieder nutzbar, wenn das Wetter besser wird. Jegliches Getreide oder Vieh auf diesem Feld wird vernichtet. Nach Ende der Dürre wird das Feld wieder bewirtschaftet wie zuvor.

Um ein Feld einem neuen Zweck zuzuführen, klicken Sie das gewünschte Feld an. Daraufhin erscheint ein Fenster mit vier Icons, einem für jede potentielle Nutzung. Klicken Sie die gewünschte Bewirtschaftungsform an. Steht auf dem Feld noch ungeerntetes Getreide, geht dieses beim Wechsel der Nutzung verloren. Haben dort Rinder oder Schafe gegrazt, werden die Tiere auf andere Felder geeigneter Art verteilt. Haben Sie keine passenden Felder, dann gehen die Tiere am Ende der Jahreszeit verloren, daher ist es besser, unerwünschtes Vieh vorher zu verkaufen, zu essen oder abzutransportieren.

Anmerkung: Für alle drei Arten der Bewirtschaftung benötigen Sie "Saatgut". Ohne Getreidevorräte können Sie keine Felder besäen, und wenn Sie keine Schafe oder Rinder besitzen, müssen Sie welche kaufen (oder aus anderen Territorien herbeiholen), bevor Sie Ihre eigenen Herden aufbauen.



Fruchtwechsel

Die Fruchtbarkeit der Felder wird dadurch erhalten, daß man immer einige brachliegen läßt. Das Verhältnis zwischen brachliegenden und genutzten Feldern bestimmt, ob Ihre Ländereien von Jahr zu Jahr fruchtbarer oder zunehmend unfruchtbarer werden, wobei völlig unfruchtbare Felder nicht mitgerechnet werden. Je mehr Felder brachliegen, desto höher steigt die Fruchtbarkeit. Die durchschnittliche Fruchtbarkeit und die Rate, mit der sie ansteigt oder sinkt, werden unter den einzelnen Feldern angegeben. Die Fruchtbarkeit reicht von "ganz schlecht" bis "ideal". Der Bereich für den Fruchtwechsel zeigt ein bis vier Symbole, entweder Blumen oder Unkraut. Blumen geben an, daß die Fruchtbarkeit des Feldes steigt, wobei mehr Blumen einen schnelleren Anstieg bedeuten. Wenn Unkraut zu sehen ist, sinkt die Fruchtbarkeit, bei mehr Unkraut in noch stärkerem Maße. Klicken Sie den Knopf neben der Fruchtwechsel-Anzeige an, um Informationen darüber zu erhalten.

Anmerkung: Der Fruchtwechsel findet automatisch statt, solange Sie einige Felder brachliegen lassen. Es ist daher nicht nötig, manuell den Wechsel von bestellten zu brachliegenden Feldern vorzunehmen, um die Fruchtbarkeit zu erhöhen. Einzig die Gesamtzahl brachliegender Felder bestimmt die Fruchtbarkeit.

Landarbeiter

In der unteren Bildschirmhälfte können Sie die Arbeitskräfte für Ihre Landwirtschaft einteilen. Für Schafe und Rinder werden Hirten benötigt, für Getreide Kornbauern, und auf allen Feldern werden Leibeigene gebraucht. (Der Begriff "Leibeigene" wird hier, anders als im üblichen Sprachgebrauch, speziell für Landarbeiter verwendet, die größere Arbeiten auf den Feldern übernehmen und unfruchtbare Felder für die Nutzung vorbereiten.) Wie viele Leute für jede Aufgabe benötigt werden, ist in jeder Jahreszeit unterschiedlich. So werden z.B. wesentlich mehr Arbeiter zum Ernten des Getreides als zum Säen gebraucht, und der Zuwachs an Schafen und Rindern variiert immer wieder. Wenn das Territorium dünn besiedelt ist, kann es nötig sein, die Arbeitseinteilung genau zu überwachen und dafür zu sorgen, daß genügend Landarbeiter am richtigen Ort sind, um Schwierigkeiten zu vermeiden.

Die Tabelle hat vier Zeilen, eine für jede der anfallenden Arbeiten: Schafe hüten, Rinder hüten, Felder instandhalten (Leibeigene) und sich um das Getreide kümmern. Die vier Spalten zeigen an, wie Ihre Arbeitskräfte momentan auf diese Aufgaben verteilt sind und wie sich dies auf die nächste Jahreszeit auswirkt:

- Die Spalte *Nötig* zeigt an, wie viele Männer nötig sind, um optimale Erträge für die kommende Jahreszeit aus den Feldern zu erwirtschaften.
- Die Spalte *Jetzt* gibt an, wie viele Personen zur Zeit für jede Arbeit eingeteilt sind. Eine rote Zahl bedeutet, daß mehr Männer gebraucht werden, während eine schwarze Zahl anzeigt, daß genug Arbeitskräfte da sind, um optimale Erträge zu erhalten. Sie können weniger als die benötigte Arbeiterzahl einsetzen und trotzdem Erfolge erzielen, doch je mehr Arbeiter fehlen, desto schlechter ist die Produktivität der Felder.
- Die Spalte *Lager* zeigt Ihnen die aktuellen Vorratsmengen für jedes Produkt innerhalb des Territoriums, von denen bereits die Lebensmittel, die zum Verzehr in der nächsten Jahreszeit vorgesehen sind, abgezogen wurden.
- Die Spalte *Wirkung* gibt im einzelnen an, welchen Effekt die Zuweisung der momentanen Zahl von Arbeitern für jede Aufgabe hat. Die Zahl steht für die Veränderung in der Bevölkerung, die durch Ihre Arbeitszuteilung entsteht, wobei die zur Ernährung vorgesehenen Waren noch nicht berücksichtigt sind. In der Zeile *Getreide* finden Sie einen zweiteiligen Eintrag: Erstens, wieviel Getreide gesät wird, reift oder geerntet werden wird, und zweitens, wie viele Säcke Getreide in die Vorratslager kommen werden.

Um die Zahl der für jede Aufgabe eingeteilten Männer zu ändern, klicken Sie die Pfeile zu beiden Seiten der Zahlen in der Spalte *Jetzt* an. Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, verändert sich die Zahl schneller. Alle von der Arbeit freigestellten Arbeitskräfte erscheinen in der Reihe *O.B. (Ohne Beschäftigung)*, und für neue Arbeiten eingeteilte Männer kommen aus dieser Gruppe. (Besondere Anmerkung: Sie können diese Zahlen auch auf dem Arbeiterstatus-Bildschirm ändern - siehe unten.)

Andere Bauernarbeit

Auf diesem Bildschirm können Sie Arbeiter sowohl für nicht-landwirtschaftliche Aufgaben als auch für die Arbeit auf den Feldern einteilen. Für jede der möglichen neun Aufgaben, die Ihre Bauern verrichten können, gibt es eine Gleitleiste mit Pfeilen an beiden Enden. Um die Zahl der für jede Aufgabe eingeteilten Bauern zu ändern, klicken Sie die Leiste an, und ziehen Sie die Zahl nach oben oder unten. Auch durch Anklicken der Pfeile an den Enden setzen Sie mehr oder weniger Arbeiter für die jeweilige Aufgabe ein.

Die ersten vier Leisten zeigen die Zahl der Arbeiter, die Sie für Aufgaben auf dem Feldbewirtschaftungs-Bildschirm eingeteilt haben. Diese Zahlen können Sie zwar auch von hier aus verändern, doch es ist wahrscheinlich einfacher, dies direkt auf dem *Feldbewirtschaftungs*-Bildschirm zu tun. Die Hauptfunktion dieses Bildschirms besteht darin, Arbeiter für die folgenden fünf nützlichen Kategorien abzustellen:

- *Bauarbeiter* sind die Männer, die Ihre Burgen bauen. Um sich an die Arbeit machen zu können, benötigen sie jedoch Steine und Bauholz.



Wenn dieses Material zur Verfügung steht (sei es selbst produziert oder käuflich erworben), beginnen die Arbeiter automatisch mit den Bauarbeiten an den entsprechenden Burgen.

- *Bergarbeiter* produzieren Eisen zur Herstellung von Waffen und Rüstungen.
- *Steinhauer* gewinnen Steine als Baumaterial in Steinbrüchen.
- *Waldarbeiter* fällen Bäume und schneiden Bauholz zurecht.
- *Waffenschmiede* stellen Waffen und Rüstungen her, benötigen dafür jedoch Eisen. Klicken Sie den Knopf am Ende der Leiste an, um die Art der Waffen oder Rüstungen zu wählen, die Ihre Waffenschmiede produzieren sollen.

Über jeder Leiste sehen Sie eine Reihe von Zahlen. Die erste zeigt, wie viele Personen Sie für jede Aufgabe eingeteilt haben, die zweite gibt die optimale Arbeiterzahl für diese Aufgabe an. Bei den Bauarbeitern steht dort die Zahl an Männern, die gebraucht würden, um alle Arbeiten bis zur nächsten Jahreszeit abzuschließen, vorausgesetzt, es stehen genug Bauholz und Steine zur Verfügung. Die letzten vier Leisten haben noch eine dritte Zahl, die in Prozenten angibt, wie gut Ihre Bauern für die jeweilige Arbeit ausgebildet sind. Bauern beginnen als ungelernte Kräfte und verbessern ihr Können, je länger sie dieselbe Arbeit ausführen. Es ist daher wesentlich sinnvoller, Ihre Männer im selben Bereich weiterarbeiten zu lassen, als ihnen ständig neue Aufgaben zuzuteilen.

Die letzte Zahl zeigt die Wirkung, die der Einsatz dieser Zahl von Arbeitern für Sie hat (falls es eine gibt). Bei den landwirtschaftlichen Aufgaben kann dies ein Gewinn (in Lila angezeigt) oder ein Verlust (Rot) sein. Bei den Bauarbeitern wird angezeigt, wie viele Jahreszeiten vergehen werden, bis alle im Bau befindlichen Burgen in der Grafschaft fertig sind. Bei den verbleibenden vier Arbeitskategorien gibt diese Zahl an, wie viele Jahreszeiten es noch dauert, eine Einheit dieser Ware zu produzieren. (Mit einer Einheit Waffen oder Rüstungen kann eine bestimmte Zahl Soldaten ausgestattet werden.) Wenn die Einheit bis Ende des laufenden Jahres fertig wird, ist stattdessen ein Jahreszeiten-Icon zu sehen, um den genauen Zeitpunkt der Fertigstellung anzugeben.

Die kürzere Leiste rechts neben den Arbeitsleisten für die letzten vier Aufgaben färbt sich von links nach rechts rot, wenn sich die Arbeiter der Vollendung einer Materialeinheit nähern. Das Schild über jeder Leiste färbt sich lila, wenn eine Einheit bereits in der vergangenen Jahreszeit fertiggestellt wurde. Um Informationen darüber zu erhalten, was jede dieser Produktionszahlen bedeutet, klicken Sie die Zahl an.

Wenn Sie Arbeiter für eine Aufgabe eingeteilt haben, die anderer Waren bedarf (also Bauarbeiten und Waffenherstellung), erscheint eine Warnung, sobald den Männern das Rohmaterial auszugehen droht. Zusätzlich zur Herstellung von Material für den Eigenbedarf ist es hilfreich, durch Ihre Bauern Einheiten dieser Waren für den Verkauf herstellen zu lassen, um damit Geld zu verdienen.

Handel und Kaufleute

Wenn ein Kaufmann in eines Ihrer Territorien kommt, können Sie Neuigkeiten oder Waren mit ihm austauschen, indem Sie das *Handelstätigkeits-Icon* anklicken. Es gibt neun verschiedene Warentypen, die Sie einzeln oder kombiniert kaufen und verkaufen können, wobei nicht jeder Kaufmann alle Waren führt. Die Kaufleute ziehen auf festen Routen durch die Territorien und gehen einander aus dem Weg, so daß sich nie mehr als ein Kaufmann zur gleichen Zeit in einem Territorium befindet. Aufgrund dieser Routen und der geographischen Ausrichtung der Gebiete werden einige Territorien häufiger besucht als andere.

Wenn sich ein Kaufmann in dem Territorium befindet, sehen Sie oben auf dem Bildschirm ein Bild von ihm sowie die Geldmenge in Ihrer Schatzkammer (mit einer zweiten Zahl, die die Veränderung gegenüber der letzten Jahreszeit angibt). In der oberen rechten Ecke befindet sich der *Unterhaltungs-Knopf*. Klicken Sie diesen an, um herauszufinden, ob der Kaufmann in den anderen Gegenden des Landes irgendwelche interessanten Neuigkeiten aufgeschnappt hat. Dies können für Sie nützliche Informationen sein (zum Beispiel darüber, welche Territorien in bestimmten Bereichen Erfolge oder Mißerfolge hinnehmen mußten) oder auch nicht.

Handelsbildschirm

Schatzkammer

Ihr Inventar

Inventar des Kaufmanns

Zu diesem Preis verkaufen

Kaufpreis

Unterhaltungs Knopf

Goods and trade.

Harry Nail

Your treasury contains 81 crowns +41

Gossip ? ☐

The Market Place

	13	2	0	0	0	0	0	0	0
Stock	Yes	No	Yes	Yes	No	Yes	Yes	Yes	No
Sell	24	21	4	20	50	301	151	74	800
Buy	27	24	5	23	56	332	167	82	881

Click on a price to buy or sell goods.



Die untere Bildschirmhälfte ist der *Marktplatz*. Eine Reihe von neun Bildern zeigt die Waren, die gekauft oder verkauft werden können: Rinder, Schafe, Säcke voll Getreide, Wollballen, Fässer mit Bier, Eisen, Steine, Bauholz und Waffen/Rüstungen. Unter jedem Bild befindet sich eine Zahl, die anzeigt, wie viele Einheiten dieser Ware Sie zum *Verkauf* auf Lager haben, falls Sie verkaufen möchten. In der Reihe *Bestand* wird angegeben, was der Kaufmann zum *Verkauf* mitführt. Unter *Verkauf* sehen Sie, welchen Preis er Ihnen für eine Einheit Ihrer Waren bietet, unter *Kauf* steht der Preis, den Sie für eine Einheit zahlen müssen. Klicken Sie den Verkaufspreis an, um Waren zu verkaufen, und benutzen Sie die Pfeile in dem daraufhin erscheinenden Fenster, um zu bestimmen, wie viel Einheiten Sie verkaufen möchten. Gehen Sie beim Kauf vom Kaufpreis ausgehend genauso vor. Wenn Sie mit Waffen oder Rüstungen handeln, erscheint ein Fenster mit Icons der verschiedenen Waffen- und Rüstungstypen, mit denen Sie handeln können. Klicken Sie die Ausrüstung Ihrer Wahl an, und kaufen oder verkaufen Sie dann wie gewohnt.

Fünf der neun Waren (Getreide, Bier, Rinder, Schafe und Wolle) sind *ortsgebunden*, die anderen vier (Steine, Bauholz, Eisen und Waffen) werden *landesweit* vertrieben. Die fünf ortsgebundenen Waren müssen in dem Territorium verwendet werden, in dem sie gekauft wurden, es sei denn, Sie benutzen das Wagen-Icon auf dem Königreich-Level, um sie über die Grenzen zu transportieren. Die vier landesweiten Waren können Sie in jedem der von Ihnen beherrschten Territorien verwenden, gleichgültig wo Sie sie erworben haben.

Wenn Sie zu diesem Bildschirm gehen, obwohl kein Kaufmann in der Gegend ist, wird Ihnen auf dem Bildschirm mitgeteilt, wie viele Kaufleute sich an anderen Orten im Königreich befinden. Halten sich irgendwelche in benachbarten Gebieten auf, werden ihre Namen und Aufenthaltsorte angezeigt. Zu Beginn des Spiels gibt es keine Kaufleute im Königreich, doch nach und nach kommen zwölf aus dem Ausland angereist. Selbst wenn kein Kaufmann in der Nähe ist, können Sie diesen Bildschirm als Inventarbericht für Ihre Waren und Geldmittel nutzen.

Aufstellen einer Armee

Klicken Sie dieses Icon an, um eine Armee aufzustellen, die Ihr Land verteidigt oder andere Territorien angreift. Die Soldaten können entweder Ihre eigenen Leute oder bezahlte Söldner sein. Es ist billiger und sicherer, Ihre eigene Bevölkerung einzusetzen, doch Zwangsrekrutierungen machen das Volk unzufrieden und die Bauern, die Sie als Soldaten einsetzen, können nicht mehr auf den Feldern oder beim Bau Ihrer Burgen mitarbeiten. Söldner sind bessere Kämpfer und stören die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung nicht, doch sie sind sehr teuer und nicht immer verfügbar. Sie können Söldner und einberufene Soldaten in einer Armee mischen, doch es darf nicht mehr als eine Söldnertruppe pro Armee dabeisein.



Falls Söldner zur Verfügung stehen, erscheint , wenn Sie zu diesem Bildschirm kommen, ein Fenster, in dem Sie sehen, um welche Art Soldaten es sich handelt und wieviel sie kosten. Söldner stehen nur für die Jahreszeit zur Verfügung, in der sie erscheinen. Wenn sie nicht angeheuert werden, ziehen sie weiter. Sie müssen in jeder Jahreszeit in Gold bezahlt werden und verlassen die Armee, wenn sie ihr Geld nicht rechtzeitig bekommen. Auch wenn die Moral der Armee zu stark absinkt, setzen sie sich einfach ab.

Gibt es keine Söldner (oder haben Sie nicht genug Geld, um sie anzuheuern), dann müssen Sie Ihre eigenen Truppen aufstellen. Sie können niemals mehr als fünfzig Prozent der Bevölkerung eines Territoriums einziehen, und je mehr Männer Sie rekrutieren, desto unzufriedener werden die restlichen Einwohner. Ihre Armee muß immer aus mindestens 50 Soldaten bestehen.

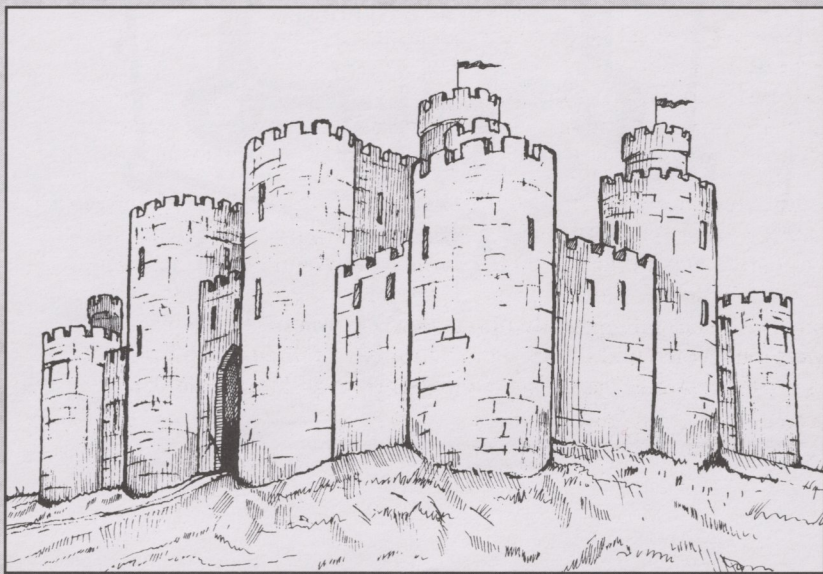
Um mehr als eine Bauernarmee aufzustellen, brauchen Sie die richtige Art von Waffen (je nach Art der gewünschten Soldaten), die Sie selbst herstellen oder kaufen können. Wenn Sie Ritter wollen, benötigen Sie sowohl Schwerter als auch Rüstungen. Haben Sie genügend Waffen, dann können Sie so viele verschiedenartige Soldaten in Ihrer Armee mischen wie Sie wollen.

Zum Aufstellen einer Armee benutzen Sie die Pfeile neben jeder Soldatenart, um festzulegen, wie viele Männer jeden Typs eingezogen und ausgestattet werden sollen. Die Spalten rechts neben den Pfeilen zeigen an, wie viele Soldaten jeder Art in der Armee sein werden und wie hoch sich die Kosten für ihren Unterhalt belaufen (in Kronen pro Jahreszeit). Möchten Sie die verfügbaren Söldner hinzufügen, dann klicken Sie den Söldner-Knopf an. Sobald Sie Ihre Armee organisiert haben, klicken Sie den Knopf *Diese Armee aufstellen* an, und Ihre Armee baut sich am Stadtkreuz des entsprechenden Territoriums auf.

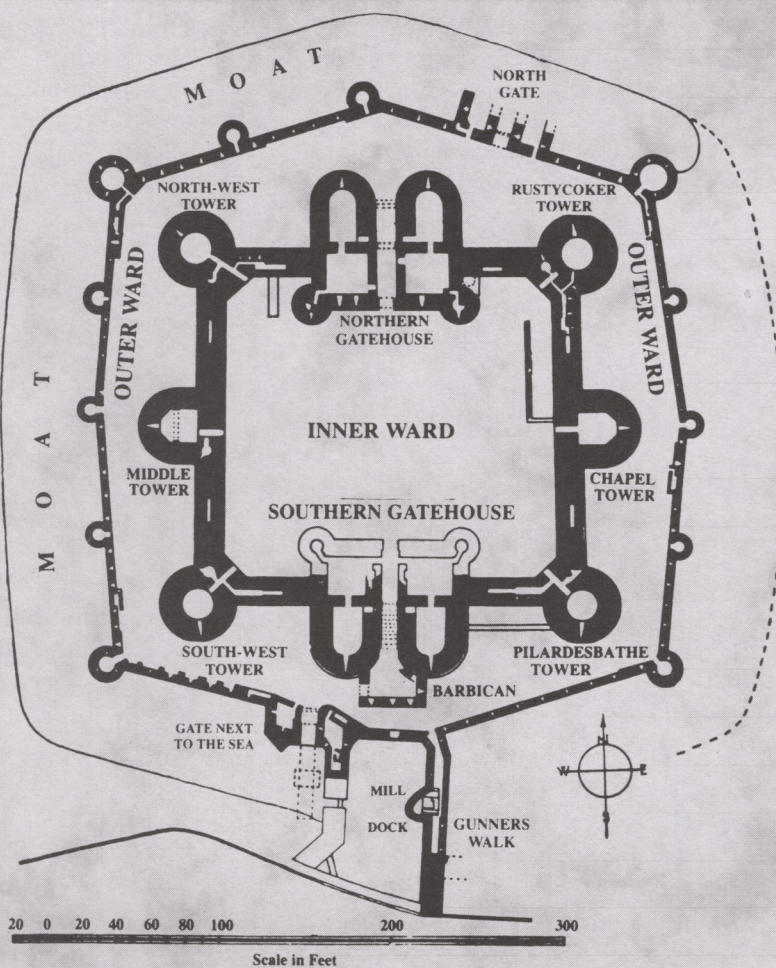
Jede Armee holt sich ihre Nahrungsmittel aus dem Territorium, in dem sie sich gerade befindet. Die Ernährung der Armeen (seien es eigene oder gegnerische) hat Priorität vor der der Bauern. Wenn es also nicht genug zu essen gibt, leiden zuerst die Bauern, nicht die Soldaten. Auf der rechten Seite des Armeeaufstellungs-Bildschirms sehen Sie, wie viele Männer zur Zeit versorgt werden und wie viele die Nahrung von Ihren Feldern stehlen. Sobald Ihre Armee das Gebiet eines Gegners erreicht, holt sie sich ihre Lebensmittel von dessen Feldern.

Überblick über die historische Entwicklung ihres Territoriums

Der letzte Bildschirm auf dem Territorien-Level zeigt Ihnen die historische Entwicklung des Territoriums, wie viele Waren es in der letzten Jahreszeit produziert hat und wie sich dessen Bevölkerung über die Jahre hin entwickelt hat. Auf diesem Bildschirm sehen Sie außerdem die Zahlen der letzten Jahreszeit für Rinder, Schafe, Getreide und Einwohner. Benutzen Sie die Pfeile in der oberen rechten Ecke, um von einer Kategorie zur nächsten zu gehen. Das Bild neben den Pfeilen zeigt an, welchen Bereich Sie sich gerade ansehen. Auf dem Bevölkerungsbildschirm sehen die Veränderungen in der Einwohnerzahl für die letzte Jahreszeit sowie ein Diagramm zur Bevölkerungsentwicklung im Laufe der Jahre. Die Pfeile am linken Ende des Diagramms verändern dessen Maßstab.



BEAUMARIS CASTLE, GROUND PLAN



Der Bau einer Burg

Um Ihre Ländereien zu sichern, sollten Sie Burgen bauen. Wenn ein Territorium eine fertige Burg (auch wenn sie nur klein ist) mit einer Armee besitzt, kann dieses Territorium erst eingenommen werden, sobald die Burg zerstört ist. Ein Territorium ohne Burg kann die einfallende Armee durch Eroberung des Stadtkreuzes, des Symbols der Stadt, einnehmen, ein wesentlich einfacheres Ziel. Das Entwerfen einer Burg kostet kein Geld und läßt Sie Ihre Kreativität so richtig ausleben, also experimentieren Sie ruhig ein bißchen. *Lords of the Realm* ist mit Entwürfen für fünf Burgen aus der Zeit Edwards I. ausgestattet, die Sie im Designarchiv finden und durch bis zu neun eigene Entwürfe ergänzen können.

Sie beginnen mit dem Burgenbau, indem Sie auf der Karte des Königreichs das Burg-Icon anklicken. Damit rufen Sie den Burgen-Übersichtsschirm auf (der bereits im Abschnitt **Territorien** beschrieben wurde und unten abgebildet ist). Mit Hilfe der zwei Icons am unteren Bildschirmrand können Sie entweder eine Burg nach einem der im Spiel enthaltenen Entwürfe bauen oder die Burg zuerst selbst entwerfen und dann errichten.

Burgen-Übersichtsschirm



Hier klicken, um Namen zu ändern

Castles			
Castles in county	1	Operational	0
Stone available	0	Under construction	1
Wood available	0	In ruins	0

Senlac Castle.

Demolish this castle? ☐ ☐ ☐ ☐

Build a new castle

Design a castle

Needs
Stone 43
Wood 28
Will take
0 men
2669 seasons to complete.

Neue Burg bauen

Neue Burg entwerfen

Nächste/Vorherige Burg



Eine neue Burg bauen

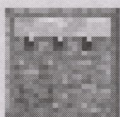
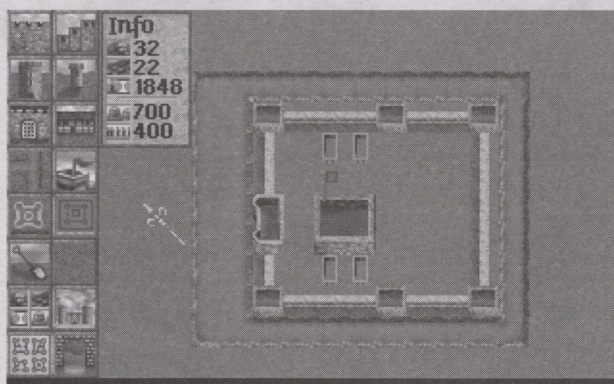
Wenn Sie das Icon Neue Burg bauen anklicken, rufen Sie das Archiv mit den Burgentwürfen auf. Auf der linken Bildschirmseite sehen Sie eine Liste der verfügbaren Baupläne. Auf der rechten Seite ist ein Grundriß des augenblicklich gewählten Entwurfs zu sehen. Die Burgmauern erscheinen in Grau, Holzgebäude in Braun, Wasser in Blau (falls die Burg einen Burggraben hat) und Türme, Bergfriede sowie Torhäuser als graue Mauern mit braunem Inneren. Eine deutlichere und genauere Ansicht der Baupläne für die Burgen finden Sie auf dem Burgen-Entwurfsbildschirm (siehe unten). Der Name dieses Burgdesigns erscheint in dem Feld unter der Liste der Entwürfe. Scrollen Sie mit den Pfeilen durch die Liste, bis Sie den gewünschten Bauplan finden, und klicken Sie dann den Namen an, um den Grundriß aufzurufen.

Sobald Sie sich für eine Burgform entschieden haben, klicken Sie das Bauen-Icon an. Daraufhin erscheint die Karte des Königreichs mit dem Mauszeiger in Form eines Burgturms. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf die Stelle der Karte, an der die Burg gebaut werden soll. Sie können sie allerdings nur auf leeren Feldern oder Straßen und nur in Ihren eigenen Territorien errichten. Nicht erlaubt als Standorte sind gepflügtes Ackerland, das Stadtkreuz oder Waldgebiete. Wenn Sie den Zeiger auf eine verbotene Stelle ziehen, verdunkelt er sich und der Schatten verschwindet. Sobald Sie die Burg platzieren, erscheint ein quadratisches Fundament auf der Karte. Nach und nach erweitert sich dieses mit fortschreitenden Bauarbeiten zu einer kompletten Burg. Das Spiel gibt der Burg automatisch einen Namen, den Sie auf dem *Burgen-Übersichtsschirm* verändern können, wenn Sie möchten. Denken Sie daran, daß die Burg nur gebaut werden kann, wenn Sie genügend Bauholz, Steine und Bauern für die Konstruktionsarbeiten zur Verfügung stellen (siehe oben im Abschnitt über Arbeitskräfte).

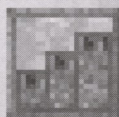
Eine Burg entwerfen

Wenn Sie das Icon Eine Burg entwerfen anklicken, rufen Sie den Entwurfsbildschirm auf. Der größte Teil des Bildschirms ist eine ebene grüne Fläche, die Sie als Zeichenbrett verwenden können. Mit den sechzehn Icons am linken Bildschirmrand können Sie Teile an die Burg anbauen, sie von verschiedenen Seiten betrachten und den Entwurf sichern, wenn er abgeschlossen ist.

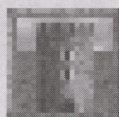
Burgen-Entwurfsbildschirm



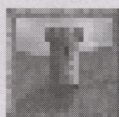
Mauern
errichten



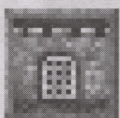
Mauerhöhe
festlegen



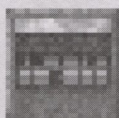
Bergfried bauen



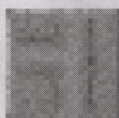
Turm bauen



Torhaus
errichten



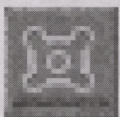
Gebäude bauen



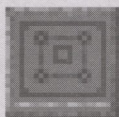
Burggraben
ausheben



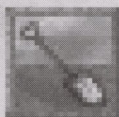
Zentralen
Verteidigungspunkt
bestimmen



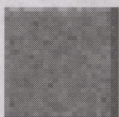
Fundament-
/Projektions-
ansicht



Grundriß
ansicht



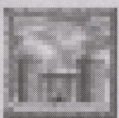
Teile
entfernen



Entwurf
löschen



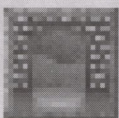
Info-Feld



Burg -
ansicht



Entwurf
sichern/laden



Abbrechen



Sie können mit Hilfe einer großen Auswahl an möglichen Bestandteilen auf einfache Weise aufwendige und mächtige Burgen entwerfen. Wählen Sie nur das gewünschte Icon, und platzieren Sie es durch Anklicken an der entsprechenden Stelle des Plans. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- **Mauern:** Das Mauer-Icon errichtet einen Abschnitt der Burgmauer. Mauern können um die Ecke gehen, doch wo drei oder vier Mauern zusammentreffen, müssen Sie einen Turm bauen. Es gibt Mauern in drei verschiedenen Höhen, die Sie mit dem Icon Mauerhöhe ändern bestimmen. Höhere Mauern sind schwerer zu überwinden, erfordern jedoch mehr Steine und Arbeitskräfte für den Bau. Wenn Sie wollen, können Sie in derselben Burg verschiedene Mauerhöhen einsetzen. Die Mauern werden automatisch mit Zinnen und Schießscharten versehen.
- **Bergfried:** Sie können einen runden oder eckigen Bergfried bauen. Darin befinden sich die Hauptgebäude der Burg, einschließlich der Herrschaftsräume, der Küchen, der Kapelle usw. Er bildet normalerweise das Herzstück der Burg und ist am schwersten einzunehmen.
- **Turm:** Sie können vier verschiedene Arten von Türmen bauen: große runde, kleine runde, große eckige und kleine eckige. Türme verstärken die Mauern und müssen überall dort errichtet werden, wo mehr als zwei Mauern aufeinandertreffen. Große Türme sind stabiler, verbrauchen aber mehr Steine und Arbeitsstunden.
- **Torhaus:** Sie können ein kleines, mittelgroßes oder großes Torhaus bauen. Die Torhäuser sind besonders stark verteidigte Eingänge zum Bergfried oder Burghof.
- **Holzgebäude:** Sie können große oder kleine Gebäude aus Holz errichten, die mehr Platz für Männer und Vorräte schaffen.
- **Wasser:** Sie können einen Burggraben ausheben, um die Verteidigungsanlagen zu verstärken. Über einen Burggraben können Feinde die Burgmauern erst erreichen, wenn sie einen Teil davon zugeschüttet haben.
- **Flagge:** Wählen Sie diese Option, um den *zentralen Verteidigungspunkt* der Burg zu bestimmen. Diese Flagge markiert den Punkt, der bei einer Belagerung von gegnerischen Soldaten eingenommen werden muß, um die Burg zu erobern. Er sollte daher stark gesichert sein. Die Flagge muß auf ein Torhaus, einen Turm oder den Bergfried gesetzt werden. Erst wenn sie irgendwo in der Burg platziert ist, können Sie Ihren Entwurf sichern oder bauen.

Es gibt außerdem zwei Icons, mit deren Hilfe Sie Änderungen an Ihrem Entwurf vornehmen können:

- **Schaufel:** Damit entfernen Sie einzelne Teile der Burg. Ziehen Sie das



schwarze Kästchen über den entsprechenden Bereich, und klicken Sie es an, um ihn zu entfernen. Sie können den Mauszeiger auch bei gedrücktem Knopf bewegen und so mehrere Teile auf einmal wegnehmen.

- Leer: Damit löschen Sie den gesamten Entwurf auf Ihrem Zeichenbrett und fangen noch einmal von vorne an. (Also Vorsicht!)

Sobald Sie ein Bauteil gewählt haben, verwandelt sich der Zeiger in einen Umriß von etwa der gleichen Größe wie dieses Teil. Ziehen Sie diesen Umriß auf die gewünschte Stelle der Karte, und drücken Sie den Mausknopf, um das Teil erscheinen zu lassen. Sie können die Maus auch mit gedrücktem Knopf bewegen, um längere Mauer- oder Burggrabenabschnitte zu bauen bzw. mehrere Gebäude oder Türme auf einmal zu errichten. Erscheint der Umriß in Rot, bedeutet dies, daß Sie das entsprechende Teil nicht an diese Stelle setzen können. Normalerweise geschieht dies, wenn Sie eine fehlerhafte Mauer zu bauen versuchen: Sie lassen entweder drei oder vier Mauern aufeinandertreffen (wozu Sie einen Turm benötigen), oder Sie versuchen, zwei Mauern zu dicht nebeneinander zu setzen. Das Spiel verbindet automatisch Mauerstücke, die nebeneinander gesetzt werden, durch Ecken oder Diagonalen. Auch Burggrabenabschnitte werden verbunden, allerdings nicht diagonal.

Für die meisten Icons gilt, daß Anklicken mit dem rechten Mausknopf den Befehl zurücknimmt. Bei Mauern ändern Sie jedoch mit dem rechten Mausknopf die Höhe des angeklickten Abschnitts, und *Torhäuser* oder *Gebäude* werden damit um neunzig Grad gedreht. Bei Torhäusern ist immer ein Pfeil im Umriß zu sehen, der angibt, welches die Vorderseite ist.

Sie können Ihre Burg auf drei Arten betrachten: *Fundamentansicht*, *Projektionsansicht* und *Grundrißansicht*. Das Zeichenbrett beginnt mit der *Fundamentansicht*, die Ihnen einen Blick auf die Burg von oben zeigt. Sie können Ihre Burg jedoch auch in der *Projektionsansicht* betrachten und bauen, die Ihnen eine realistischere perspektivische Version bietet. Diese Ansicht ist zwar naturgetreuer, kann aber wichtige Bereiche des Entwurfs verdecken. Mit dem Icon *Fundament/Projektion* schalten Sie zwischen den beiden Ansichten hin und her (siehe Abbildung).

Sie können auch die *Grundrißansicht* Ihrer Burg aufrufen, indem Sie das *Grundriß*-Icon anklicken (siehe Abbildung). Während dieser Anzeige können Sie Ihre Burg zwar nicht bauen, doch da sie bei Belagerungen aus dieser Perspektive zu sehen ist, möchten Sie sich vielleicht hier schon damit vertraut machen.

In der Fundamentansicht sehen alle Mauern gleich aus. Projektions- und Grundrißansicht zeigen dagegen die unterschiedliche Höhe der Mauern an. In der Projektionsansicht erscheinen hohe Mauern auch höher, wenn sie auf



das Zeichenbrett gesetzt werden. In der Grundrißansicht ist das Grau der Mauern heller, je höher sie sind.

Die letzten vier Icons auf dem Bildschirm erfüllen eine Reihe verschiedener Funktionen:

- **Material/Arbeit:** Mit diesem Icon schalten Sie das *Info-Feld* ein und aus. In diesem Feld sehen Sie fünf Zahlen: die ersten drei stehen für die Menge von Steinen und Bauholz sowie die Zahl der Jahreszeiten, die der Bau der Burg in Anspruch nehmen wird, die letzten beiden geben an, wie viele Nahrungsmittel und Männer die Burg faßt. Je mehr Lebensmittel sich in der Burg befinden, desto länger kann sie einer Belagerung standhalten. Je größer die Armee, desto besser sind die Chancen, einen Feind abzuwehren. Sie können das Info-Feld auch verschieben, indem Sie es bei gedrücktem Mausknopf an eine andere Stelle ziehen.
- **Burg, Vorderansicht:** Mit diesem Icon schalten Sie das *Burgansichtsfeld* ein und aus. In diesem Feld wird Ihnen gezeigt, wie die Burg nach dem augenblicklichen Entwurf von vorne aussehen würde. Klicken Sie einen der gebogenen Pfeile an, um das Bild so zu drehen, daß Sie die Burg von einer der anderen Seiten sehen können. Mit den Pfeilen nach oben oder unten verschieben Sie das Feld auf dem Bildschirm. Klicken Sie den Knopf (oder das Icon) an, um das Feld wieder verschwinden zu lassen.
- **Grundrisse:** Klicken Sie dieses Icon an, um Ihren aktuellen Entwurf zu sichern oder einen älteren zu laden und zu ändern. Damit rufen Sie denselben Archivbildschirm wie zum Bau der Burg auf, allerdings mit dem zusätzlichen Knopf *Schalter L/S*, über den Sie dem Spiel mitteilen, ob Sie ein altes Design laden oder ein neues sichern möchten. Um Ihren aktuellen Entwurf zu sichern, stellen Sie den Schalter auf *Sichern*, geben den Namen des Entwurfs ein und klicken den *Sichern*-Knopf an. Um einen alten Entwurf zu laden, stellen Sie den Schalter auf *Laden* und klicken den *Laden*-Knopf an. Daraufhin kehren Sie zum Zeichenbrett mit dem alten Entwurf zurück, der nun verändert werden kann.
- **Tor:** Klicken Sie dieses Icon an, um zum Bildschirm mit der Karte des Königreichs zurückzukommen.

Und was nun?

In diesem Handbuch finden Sie sämtliche Grundinformationen, die Sie benötigen, um *Lords of the Realm* zu spielen. Wie Sie gegen andere Armeen kämpfen und sich bei der Belagerung einer Burg verhalten (sowohl als Angreifer als auch als Verteidiger), müssen Sie im Begleitheft **Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch** nachlesen, das diesem Spiel beiliegt. Für diejenigen, die weitere Tips und Hinweise zur Strategie wünschen, gibt es das **Technische Begleitheft mit Spielanleitung** mit Ratschlägen zu allen Aspekten dieses Spiels, von der Felderbewirtschaftung bis zum Burgenbau. Dort finden Sie außerdem Informationen zum Vorbild, auf dem *Lords of the Realm* basiert. Diese zusätzlichen Hinweise sind zum Spielen nicht unbedingt notwendig, stehen Ihnen aber bei Bedarf zur Verfügung.

Lang lebe der König!





Anmerkungen des Designers

Das Beste an der Arbeit als Spieldesigner ist, daß man die Games entwerfen kann, die man selber spielen möchte. *Lords of the Realm* ist genau das Spiel, das ich seit fünf Jahren gestalten wollte. Die früheste Inspiration war ein Textspiel auf dem BBC Micro mit dem Titel **Kingdom**, ca. Jahrgang 1981, in dem der Spieler seine Leute zwischen landwirtschaftlichen und Verteidigungsaufgaben aufteilen und sein Getreide als Nahrung, Saatgut oder Vorräte verwenden mußte - ein simples Prinzip, aber es ließ mich nicht mehr los. **Defender of the Crown** - mit dem Zusatz von üppigen Grafiken, einer farbenfrohen mittelalterlichen Atmosphäre und Eroberungen - ließ dann meine Begeisterung wieder entflammen. Und trotzdem war **Defender of the Crown** für mich und viele andere Enthusiasten eine Enttäuschung. Es versprach soviel mehr als es halten konnte, vor allem, was die strategische Tiefe anging. Seitdem haben andere Spiele dieselbe Epoche oder Spielkategorie abgedeckt, doch immer nur teilweise, und - darin werden mir viele andere Gamer beipflichten - keines ist dem Thema bisher gerecht geworden.

Hier ist nun also unser Versuch. Zum ersten Mal gibt es ein Spiel mit der kompletten Verwaltung eines Königreichs, Eroberungen, taktischen Kämpfen für diejenigen, die daran Spaß haben, sowie einfachen und doch umfangreichen Burgbauten und Belagerungen, die sich über relativ realistische Zeiträume erstrecken und die Burgen berücksichtigen, die Sie und Ihre Gegner entworfen und errichtet haben.

Ich habe von vielen von Ihnen persönlich oder über den Computer gehört, daß Sie mit etlichen vorangegangenen Spielen dieselben Hoffnungen und Enttäuschungen erlebt haben wie ich. Mit **Lords** haben wir versucht, Ihnen ein Produkt zu liefern, das eine umfassende strategische Herausforderung bietet, Spaß macht und mit seiner Spielumgebung die Atmosphäre und das Spektakel der dargestellten Zeit einfängt. Ich bin mit dem Endergebnis sehr zufrieden; ich hoffe, Sie auch.

David Lester

Cambridge, Massachusetts

Juli 1994



Bei unserem Versuch, ein Spiel zu produzieren, das sich auch handhaben läßt (sowohl von Ihnen als Spielern als auch von uns, den Entwicklern!), mußten wir viele Aspekte des mittelalterlichen Lebens unberücksichtigt lassen, wie den Bau von Burgen im Meer, den Einsatz von Feuer bei Belagerungen, das Unterbringen von Belagerungswaffen im Innern einer Burg und die Lanzen der Ritter. Wir haben uns außerdem entschieden, uns auf die Grundlagen der Regierung eines Königreichs zu beschränken. Zwar sind die politischen und klassenbezogenen Elemente zweifellos ein wichtiges und interessantes Thema für eine Simulation (wie viele andere Spiele zeigen), wir wollten jedoch die Grundzüge eines Königreichs betonen, damit sich der Spieler auf seine eigentliche Aufgabe konzentriert - die Verantwortung für das Leben seiner Untertanen. Bei der Verwaltung des Königreichs haben wir zunächst versucht, die klassischen Methoden des Fruchtwechsels genau nachzuempfinden, doch die Spieltester empfanden dies als unnötige Verkomplizierung des Spiels. Das letztendlich gewählte abstrahierende System bietet dasselbe Element der Strategie, ohne dabei dem Spieler allzuviel Kopfschmerzen zu bereiten.

Schließlich ist **Lords of the Realm** unser bisher größtes und aufwendigstes Spiel und damit auch ein Experiment für uns. Die Bandbreite von Lords ist gewaltig - es deckt mehr unterschiedliche Elemente detailgenau ab als jedes andere uns bekannte Strategiespiel - doch wir haben uns bemüht, dabei keine Kompromisse hinsichtlich der Spielbarkeit und des Spielflusses einzugehen. Es ist zwar keine Frage, daß bei einem Strategiespiel die Substanz das Entscheidende und Stil nur ein Bonus ist, aber wir haben hier versucht, den Spielspaß zu erhöhen, indem wir die Qualität und den Umfang der Grafiken entscheidend verbessert haben (im Vergleich zu anderen Strategiespielen, die auf Diskette im Handel erhältlich sind). Ist es uns gelungen? Lassen Sie es uns wissen.

Und vielen Dank fürs Spielen.

Chris Foster

Cambridge, Massachusetts

Juli 1994

Impressions™

Impressions Software, Unit 2/12, Chelsea Garden Market, Chelsea Harbour, Lots Road, London SW10 0XE, England.